COMECE 2002 COM O SEU PLAYSTATION 2. BASTA SER CRIATIVO

playstation®

Dicas & Truques para

1480

DICAS & TRUQUES

Ano 3 – Nº 35 Brasil R$ 4,⁹⁰ Portugal 500$00

Lara Croft está de volta!

Confira as surpresas que a nossa musa está preparando pra 2002

GRÁTIS SUPER PÔSTER SENSUAL

ESPECIAL

A Saga Resident Evil

Revelamos a história secreta da série mais apavorante dos videogames

Dicas Exclusivas

- Silent Hill 2 (PS2)
- Devil May Cry (PS2)
- Tony Hawk's Pro Skater 3 (PS2)
- Nascar 2002 (PS1)
- ICO (PS2)
- Driver 2 (PS1)

e muitos outros

3 detonados animais

SYPHON FILTER 3 PS1

Guia exclusivo e super detalhado para debulhar as 19 missões do game. Tem todos os passos

SPIDER MAN 2 PS1

Acompanhe todos os detalhes para vencer as 24 fases e destruir todos os chefões do jogo sem sofrer à toa

CAPCOM VS. SNK 2 PS2

Os 528 golpes e movimentos especiais dos 48 lutadores. Tem até os truques dos personagens secretos

ISSN 1516-6260

EDITORA EUROPA 15 ANOS

WWW.EUROPANET.COM.BR

Salles D'Arcy

CHEGOU BRTURBO.

TURBO MUSIC. ACESSO A MÚSICAS COMO VOCÊ NUNCA IMAGINOU.

Além de acesso a rádios do mundo todo, aqui você monta sua música. E ainda rola um espaço para novos talentos, onde seu clipe pode ser divulgado no BrTurbo, que dá 1Gb de memória pra você guardar o que quiser, numa velocidade nunca vista na internet. Coisas que só um portal 100% Banda Larga pode oferecer.

powered by Brasil Telecom
PROCURANDO MAIS DIVERSÃO COM MÚSICA?
PROVEDOR APENAS
R$ 3,90* POR MÊS
0800 644 4000
*Não está incluído o serviço de conexão.
BrTurbo.com
100% Banda Larga. 200% diversão.

Resultado da Promoção Anterior

Promoção Ganhe o seu PlayStation 2

A promoção da edição número 33 teve a participação de 4.203 leitores de todo o Brasil. Na Promoção 1, um leitor foi escolhido e premiado por ter feito a fotografia mais original mostrando o que faria para ganhar o PlayStation 2. Na segunda promoção, com o desenho mostrando o personagem preferido dos games detonando um jogo de PS2, dois leitores foram premiados em cada categoria. O júri que decidiu os vencedores foi formado por Roberto Araújo, Luiz Siqueira, Christiane Fenyö, Julio Wecchi, Wilson Júnior, Welby Dantas, Edson Yamaguti e Roberto Cardinale.

Categoria até 12 anos

1º lugar

Felipe M. Wagner
Santo André/SP
Prêmio: Um volante Twin Turbo

2º - José Carlos Bueno de Moraes
Araras/SP
Prêmio: Um GameShark 3.4

Categoria acima de 12 anos

1º lugar

Alison Marcos
Cornélio Procópio/PR
Prêmio: Um volante Twin Turbo

2º - Jonathan Gomes de Freitas
Arapiraca/AL
Prêmio: Um GameShark 3.4

2 COM F

O grande vencedor

1º LUGAR

Diogo Masseran Silveira
São Paulo/SP

Na tentativa de ganhar um PlayStation 2, milhares de leitores enviaram fotografias com as idéias mais malucas possíveis para a Promoção 1 da edição 33. Mas o grande ganhador do superconsole foi o leitor Diogo, que se vestiu de PS2 e saiu andando pela rua em plena luz do dia. Parabéns!

Leia o Regulamento da Promoção

1 - Os cupons devem ser enviados para a Editora Europa somente por carta. Escreva por fora do envelope: Promoção Revista Dicas & Truques para PlayStation – Rua M.M.D.C., 121 - São Paulo/SP - CEP: 05510-021

2 - O prazo limite para o envio dos cupons é dia 5 de janeiro de 2002 (vale a data de postagem marcada no carimbo dos Correios).

3 - Os cupons da Promoção 1 devem conter, além dos dados pessoais, uma frase criativa com até 10 palavras dizendo o que você faria para encontrar pessoalmente a gatíssima Lara Croft no mundo virtual.

4 - Cada cupom deve conter apenas uma frase. É permitido tirar fotocópias (xerox) do cupom. As frases sem cupons serão automaticamente desclassificadas da promoção.

5 - Não podem participar funcionários ou parentes de funcionários da Editora Europa.

6 - Uma comissão formada por membros da Editora Europa analisará as frases e desenhos que chegarem à redação dentro do prazo estipulado, tendo como critério de classificação a criatividade. A decisão desta comissão terá caráter irrevogável e irrecorrível.

7 - No caso de frases iguais, será declarada vencedora a que tiver sido enviada primeiro à redação da Revista Dicas & Truques para PlayStation. Vale como comprovante a data do carimbo dos Correios.

002 PlayStation

Promoção 1

Mande uma frase com até 10 palavras dizendo o que você faria para encontrar pessoalmente a gatíssima Lara Croft no mundo virtual. A frase mais original e criativa será premiada com o superconsole.

1º lugar

1º – Um console PlayStation 2 americano com um controle original

Promoção 2

Faça um desenho criativo com a sua musa preferida dos games no calendário de 2003. Os trabalhos mais originais e realistas serão premiados. São duas categorias: até 12 anos e a partir de 12 anos

1º lugar

Um GameShark 3.4 (para cada categoria)

2º lugar

Um controle Dual Shock (para cada categoria)

8 - Os vencedores autorizam desde já o uso de seu nome e imagem, bem como cedem os direitos autorais da frase ou desenho à Editora Europa, sem qualquer ônus adicional.

9 - O resultado desta promoção será publicado na Revista Dicas & Truques para PlayStation número 37, que estará nas bancas no dia 5 de fevereiro de 2002. Os premiados deverão entrar em contato com a redação da Revista Dicas & Truques para PlayStation.

10 - É permitido enviar mais de um cupom no mesmo envelope. Mande quantos cupons você quiser e boa sorte! O envio do cupom para a Editora Europa implica na concordância com os termos deste regulamento.

ATENÇÃO – Somente os participantes da Promoção 2 da categoria até 12 anos, devem mandar junto com o cupom uma cópia (xérox) de um documento de identidade que comprove a data de nascimento

Promoção 1

Preencha e envie este cupom até 5 de janeiro de 2002

Nome: _____ Idade: _____

Endereço: _____

Cidade: _____ Estado: _____

Cep: _____ Fone: ( ) _____

e-mail: _____ Jogo Preferido: _____

O que você faria para encontrar pessoalmente a Lara Croft? (até 10 palavras)

_____

_____

_____

Promoção 2

Envie este cupom até 5 de janeiro de 2002, junto com um desenho mostrando a sua musa preferida dos games no calendário de 2003 .

Nome: _____ Idade: _____

Endereço: _____

Cidade: _____ Estado: _____

Cep: _____

Fone: ( ) _____ Fax: ( ) _____

e-mail: _____

Jogo Preferido: _____

PlayStation

Diretores
Aydano Roriz
Abílio P. Cunha

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz
Redação
Diretor Editorial: Roberto Araújo
Redator-chefe: Luiz Siqueira
Editora-assistente: Christiane Fenyö
Redator: Julio Wecchi
Chefe de Arte: Welby Dantas
Assistentes de Arte: Wilson Jr. e Roberto Cardinale
Revisão de Texto: Letícia Bueno
Jornalista Responsável: Roberto Araújo MTb.10.766
Colaboraram nesta edição: Adolpho Neto, César Cavelagna, Edson Yamaguti, Ivan Bastos, José N.M. Jr e Márcio Fernando de Lima
Capa: Claudson Rocha

Euroimagem: Valerio Romahn
Internet: Luiz Siqueira (Web Editor), Cassio Narciso (Web Master) e César Cavelagna (Webdesigner)

Diretor Operacional: Abílio P. Cunha

Marketing: Flávia Pinheiro
Propaganda: Ivan Volpi

Publicidade São Paulo
Ligue (0xx11) 3038 + ramal desejado
Gerente de Produto: Maurício Dias (r. 5093)
Executivos de Negócios: Angela Taddeo (r. 5092) e Elisangela Xavier (r. 5091) **Publicidade Outras Praças**
Brasília (0xx61) 242-9590 - New Business
Paraná (0xx41) 224-6313 - Helenara Andrade
Rio de Janeiro (0xx21) 2507-8541 - Leopoldo Amorim
Rio G. do Sul (0xx51) 3233-1587 - Rose Isoppo
Santa Catarina (0xx48) 247-7804 - Atanil de Medeiros

Publicidade EUA e Canadá: Global Media
Fone 001 (650) 306-0880; Fax: 001 (650) 306-0890

Circulação e Promoção
João Alexandre, Ézio S. Vicente, Jackeline Monjarás, Joelma R. Dantas e Marcelo Diniz

Desenvolvimento de Pessoal: Tânia Marilia Ribeiro

Atendimento ao Assinante
Telefone São Paulo: (0xx11) 3038-5050
Telefone outros estados: 0800-557667
Cecilia Tomazelli (Supervisora); Fabiana Lopes (Coordenadora); Carla Dantas; Elisangela Tokashiki; Ivania Marques; Luiz Eduardo Soares; Erick Mello, Paula Hanne; Maria Helena Roccia; Renata Kurosaki e Ronie de Souza

Dicas & Truques para PlayStation* é uma publicação da Editora Europa Ltda.
(ISSN - 0104-8732). A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Números anteriores – No seu jornaleiro ou na Editora Europa
Rua M.M.D.C nº 121 – São Paulo, SP
CEP 05510-021, Fone 0800 55 7667, Fax (0xx11) 3097-8583

Pela Internet www.europanet.com.br
E-mail atendimento@europanet.com.br

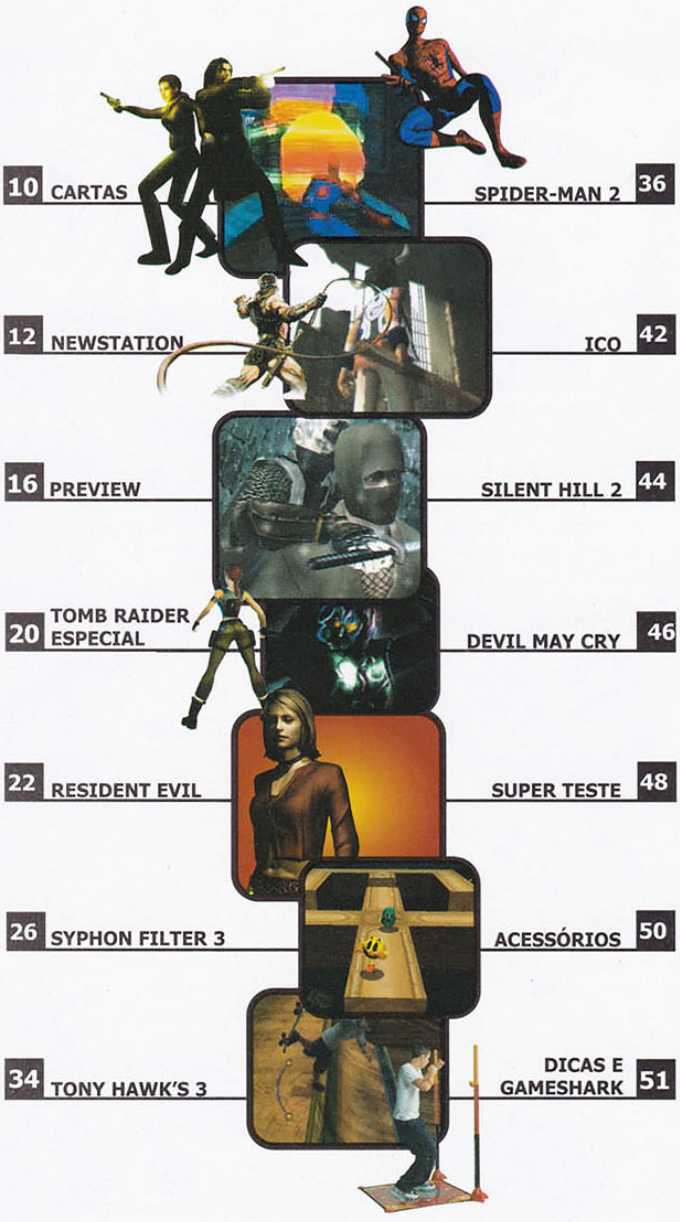
Distribuidor Exclusivo para o Brasil
Fernando Chignalia Distribuidora S. A. – Rua Teodoro da Silva, 907
CEP 20563-900 Rio de Janeiro - RJ

Impressão: W Roth – Revista produzida sem o uso de fotolitos pelo processo
de Pré-impressão Digital – Tel: (0xx11) 6436-3005

ANER **Somos Filiados à ANER – Associação Nacional dos Editores de Revistas**

*PlayStation é uma marca registrada da SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.

Índice



10 CARTAS
12 NEWSTATION
16 PREVIEW
20 TOMB RAIDER ESPECIAL
22 RESIDENT EVIL
26 SYPHON FILTER 3
34 TONY HAWK'S 3
SPIDER-MAN 2 36
ICO 42
SILENT HILL 2 44
DEVIL MAY CRY 46
SUPER TESTE 48
ACESSÓRIOS 50
DICAS E GAMESHARK 51

Se for o caso, reclame. **Nosso objetivo é a excelência!**

CORRESPONDÊNCIA
Rua M.M.D.C., 121
CEP 05510-021São Paulo – SP
Fax: (0xx11) 3097-8583

Atendimento – (0xx11) 3038-5050 (São Paulo), 0800-557667 (Outras localidades)
Das 8h às 20h; sábados das 9h às 15h
e-mail: atendimento@europanet.com.br

Redação – (0xx11) 3038-5086
e-mail:
playstation@europanet.com.br

Publicidade – (0xx11) 3038-5098
e-mail: publicidade@europanet.com.br

Visite nosso site: www.europanet.com.br

Nutrimental

Nutrinho agora vem com Game Boy.

Certificado de Autorização CAIXA: 6-732/2001

Beber Nutrinho nunca foi tão divertido. Agora, além de mais sabor, você concorre a 50 "Game Boy Advance". Envie o código de barras de 5 (cinco) embalagens de Nutrinho (em pó ou tetra-pak) para a caixa postal 171, São José dos Pinhais/PR - CEP: 83005-370, juntamente com a resposta à pergunta: "Qual é o refresco do canudinho?". Não esqueça: coloque no envelope o seu endereço completo. Participe e boa sorte!

PROMOÇÃO NUTRINHO SABOR

GAME BOY ADVANCE

SAC: 0800 41 7648 • www.nutrinho.com.br

EDITORA 15 ANOS EUROPA

15 Anos da EDITORA

CARTA DO EDITOR

Você talvez não se lembre. No último dia de fevereiro de 1986, um único dólar valia 20.000 cruzeiros e a inflação acumulada andava na casa dos 225% ao ano. Aí, como num passe de mágica, no dia 1º de março o presidente Sarney deu um aumento salarial de 8% para todo o mundo, congelou os preços e salários, cortou 3 zeros do *cruzeiro* e mudou o nome da moeda brasileira. Era o *Plano Cruzado*.

Que maravilha! Com mais dinheiro no bolso e preços congelados, as pessoas compravam que era uma beleza. De automóveis a pirulitos, comprava-se tudo o que era produzido. Revistas, então, nem se fala! Os jornaleiros, os editores, as fábricas de papel, as gráficas... ninguém conseguia dar conta dos pedidos.

Lá fora, é verdade, a coisa estava feia. O comunismo da União Soviética dava mostras de estar indo a pique; o general Pinochet decretava estado de sítio no Chile; um vazamento de urânio na usina atômica de Chernobyl fazia vítimas; e a *Challenger*, o orgulho da tecnologia aeroespacial norte-americana, explodia no ar minutos depois do lançamento. Mas no Brasil, com o *Plano Cruzado*, a vida era bela e o futuro, alvissareiro. Tão promissor que quatro executivos da Abril juntaram as economias e largaram seus bons e velhos empregos para montar uma nova editora. "Uma editora com todas as virtudes da Abril, e nenhum dos defeitos" – dissera um deles.

Corre atrás de um documento aqui, outro ali, a Editora Europa só começou a funcionar no dia 11 de dezembro de 1986. Àquela altura, o mesmo Governo que, nove meses antes, congelara os preços e salários, já havia ganho de lavada as eleições de 15 de novembro e, menos de uma semana depois, autorizado aumentos de 60% na gasolina, 120% nas tarifas de telefones e energia, 100% no preço das bebidas e 80% no dos automóveis. A máscara caíra. A fantasia acabara. Era o começo do fim do *Plano Cruzado* – e o início de nossas atividades.

Nos primeiros oito anos da Editora Europa, o Brasil era uma zorra total. Uma zona!

Não, não foi moleza. Nos primeiros 8 anos comemos o pão que o diabo amassou. Com uma inflação por volta de incríveis 5.200% ao ano, nossa moeda, que era *cruzeiro* e tinha virado *cruzado*, mudou para *cruzado novo*, depois voltou a *cruzeiro*, mudou de novo para *cruzeiro real* e, finalmente, para *real*, passando por uma tal de *URV*. Que loucura! Uma revista que custava 16.500 cruzeiros em agosto de 92, em setembro já saía por 20.000 e, no mês seguinte, trazia o preço de capa de Cr$ 25.000,00 (*52% de aumento em 3 meses*). Pior. O novo Presidente, eleito como esperança de redenção

Começamos com a Natureza. Depois veio a CD-ROM, a Fotografe Melhor... hoje, são 12 títulos.

NATUREZA
Jardinagem, paisagismo e estilo de vida para os Amantes da Natureza

CD-ROM
Informática prática e descomplicada para a família inteira

FOTOGRAFE MELHOR
Para incentivar o hobby da fotografia e apoiar os profissionais da área

PC MASTER
Para quem já está um passo à frente e vive o dia-a-dia da informática

VÍDEO SOM & CIA
A revista para quem é apaixonado pelo que há de novo em eletrônicos

PLAYSTATION
Dicas e truques para os fãs do console de videogame da Sony

EUROPA

pela maioria do povo, confiscou o dinheiro que tínhamos no banco e fez tantas estripulias que acabou tendo o mandato cassado. Não há como negar. Sem meias-palavras, nos primeiros oito anos da Editora Europa, o Brasil era uma zorra total. Uma zona! Felizmente, com o *real* – talvez porque nas cédulas mandaram escrever "Deus seja louvado" –, a inflação foi derrotada e as coisas foram entrando nos eixos.

Agora que estamos completando 15 anos, olho para trás e me convenço de que só sobrevivemos graças à decisão de nunca nos afastarmos dos objetivos que definimos para a Editora Europa no primeiro dia de funcionamento, no distante e conturbado 11 de dezembro de 1986. Estes objetivos (*aí ao lado*) são a nossa *Constituição*. A nossa *carta de marear*. A nossa *Bíblia*. Estão gravados em aço inoxidável (*que não enferruja*) e pregados em lugar de destaque na recepção da Empresa. Sempre que temos alguma dúvida ou nos sentimos tentados a mudar de rumo, paramos e relemos. Tem dado certo. Para dizer a verdade, certíssimo.

Abraços,
Aydano Roriz

P.S. O objetivo original era ser uma das cinco maiores até o ano 2000. Conseguimos. Agora, estamos trabalhando para chegar no 20º aniversário entre as três grandes.

Nossos Objetivos

O objetivo básico da Editora Europa é tornar-se, até o ano 2006, uma das três maiores editoras de revistas do Brasil. Para tanto, estará permanentemente empenhada em:

1 Pesquisar o mercado editorial, em busca de segmentos inexplorados ou pouco explorados.

2 Lançar publicações inovadoras, atraentes, criativas e que, realmente, satisfaçam as expectativas do público-alvo.

3 Fazer com que cada cliente, leitor ou anunciante, ao entrar em contato conosco, sinta que nosso interesse primordial é servi-lo – da maneira mais cordial, rápida e eficaz possível.

4 Desenvolver um ambiente de trabalho onde cada funcionário se sinta estimulado a contribuir ao máximo para o desenvolvimento da Empresa, por intermédio de remuneração motivadora, incentivo ao aperfeiçoamento, possibilidade de ascensão profissional e participação nos lucros da companhia.

5 Remunerar convenientemente os acionistas, com um justo retorno sobre os investimentos e riscos, na forma de dividendos e aumento do patrimônio.

São Paulo, 11 de dezembro de 1986

E vem mais por aí.

CD-ROM FÁCIL
A melhor motivação para quem está começando a mexer com a informática

WWW.COM.BR
Soluções e atualização para os profissionais que trabalham com Internet

REVISTA DO DVD
Os grandes sucessos do cinema em formato digital, a baixo preço

CD-ROM ESCOLA
Os melhores programas de computador para alunos e professores

VIAJE MAIS POR MENOS
Turismo econômico para quem quer curtir mais sem desperdiçar dinheiro

CD-ROM MULHER
A revista que coloca a informática a serviço da mulher do século 21

Fala Galera

Agora ficou muito fácil detonar aquele inimigo que não dá sossego. Mande o seu "problema" para a nossa redação e acabe com a sua agonia

Crash clássico

Vocês tem códigos de GameShark para Crash Bandicoot, do PlayStation 1?
Igor Yakovenko - Sorocaba/SP

■ É claro que temos! Coloque estes truques em seu GameShark e detone o game facilmente (GS 3.4):
Seleção de fases
800619480020
Código mestre
d005c89c0014
100 vidas
8006cbd06400

GameShark no PSone

O PSone é compatível com o GameShark? Qual é o modelo recomendado para este videogame? Como posso conectá-lo no console?
Marcio Ramalho - via e-mail

■ Sim, o modelo mais recente do PlayStation, o PSone, pode trabalhar com um GameShark. Entretanto, nem todos os modelos são compatíveis com o ele. Somente os GameSharks das séries CDX e Lite funcionam em seu videogame. A conexão é muito simples: basta inserir o equipamento na entrada do Memory Card e carregar o CD. Recomendamos o uso do GameShark 3.5 CDX, que roda 100% dos códigos que publicamos. Para mais detalhes, entre no seguinte endereço na Internet: **www.gameshark.com.**

GameShark CDX

Tomba oriental

Por favor, publiquem os códigos para GameShark do jogo Tomba, versão japonesa. Não consigo passar várias fases do game.
Rogério Licarião
Campinas/PS

■ Não se preocupe, Rogério. Seus problemas acabaram. Coloque este códigos em seu GameShark e detone logo as fases que você não consegue passar (GS 3,4):
Energia ilimitada
D00A7C10 0003
800A7C10 0004
Vidas ilimitadas
D009E528 0102
8009E528 0103

Lunar 2

Preciso dos códigos de GameShark para Lunar 2, principalmente o truque de dinheiro. Nenhuma revista publicou esta trapaça até agora.
Fabiano V. Santos - Diadema/SP

■ Supresa! Confira a seguir os melhores truques para o game que a Revista Dicas & Truques Para PlayStation separou especialmente para você. Depois é só se divertir! (GS 3.2)
Dinheiro no máximo
8008a7bce0ff
8008a7be05f5
Nunca lute novamente
d008b2880000
8008b2880077

Evil Dead

Não consigo detonar a árvore maligna do jogo Evil Dead: Hail To The King. No detonado da edição 27, vocês falam para detonar a língua do monstro, porém não consigo fazer isso.
Samuel Silva Vilela
Resende/RJ

mural

Edilson da Costa Fernandes
Rio Grande da Serra – SP

Thiago Zotto do Nascimento
São Paulo – SP

Viviane Machado Ferreira
Brasília – DF

Elifas Silva de Oliveira
Goiânia – GO

Daniel Moreira dos Santos
Santa Maria – DF

a!

mural

Leonardo Antonio Pertuzzatti
Balneário Camboriú – SC

Thiago Carvalho da Silva
Ribeirão Preto – SP

Rinaldo Garcia da Silva
São Paulo – SP

Anderson Cayares dos Santos
Rio de Janeiro – RJ

Sergio Pereira
Cascavel – PR

■ É muito simples, Samuel. Aproxime-se da grande árvore e fique esperto para não ser atingido. Dentro do possível, aproxime-se da boca do monstro e detone somente a língua. É muito importante você ter alguns kits médicos em seu inventário para recarregar a sua energia. Caso contrário, não haverá como passar por este chefão.

Evil Dead

GameShark 2

Existe um GameShark para PlayStation 2? O GameShark comum funciona no PS2 para os títulos do PS1?
César Felipe - via email

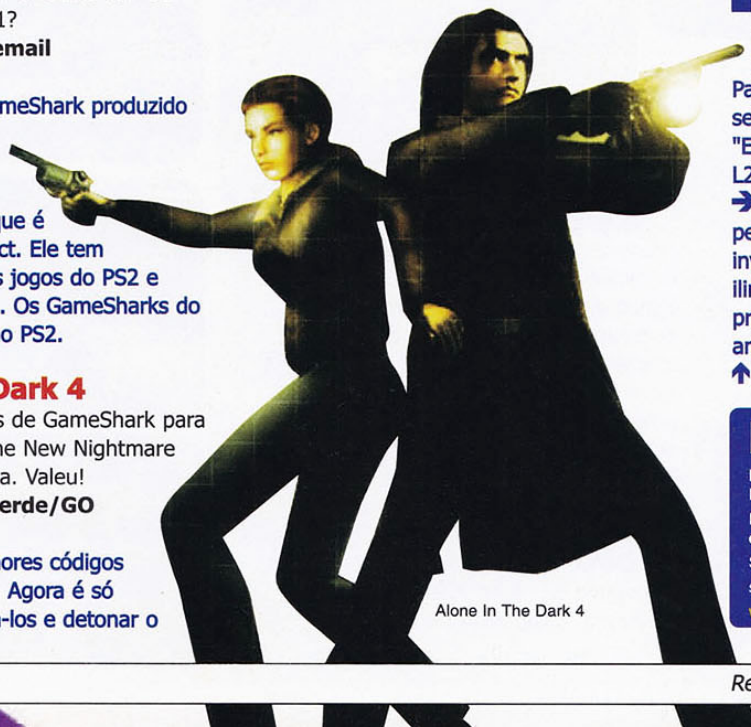
■ Sim, existe um GameShark produzido exclusivamente para o PS2. O modelo mais recente é o GameShark 2 V1.9, que é fabricado pela InterAct. Ele tem dois CDs: um para os jogos do PS2 e outro para os do PS1. Os GameSharks do PS1 não funcionam no PS2.

Alone In The Dark 4

Publiquem os códigos de GameShark para Alone in the Dark: The New Nightmare como armas e energia. Valeu!
Lauro Filho - Rio Verde/GO

■ Confira os melhores códigos para o game. Agora é só cadastrá-los e detonar o jogo de olhos fechados (GS 3.4 CDX).

Energia ilimitada
801450d80064
Todas as armas
8014524c0017
8014524e0063
801452500059
80145254005e
801452580065
8014525c0066
801452600069
80145264006a
80145268006b
8014526c006d



Alone In The Dark 4

O simpático Gex

Vocês podem me ajudar? Existe algum código de invencibilidade para o jogo Gex: Enter The Gekco? Não sei mais o que fazer para detonar o game...
Rodolfo Santos
Taubaté/SP

■ Sim, existem vários truques para o jogo. Pause o game, selecione a opção "Exit", segure L2 e aperte: ←, →, ▲, ↓, →, ←. Seu personagem ficará invencível. Já para ter vidas ilimitadas, repita os três primeiros passos anteriores e pressione: ↑, ↑, ↓, →, ▲, ↓.

Gex

Fale com a gente

Mande suas dúvidas e desenhos para:
Revista Dicas e Truques para PlayStation
Rua M.M.D.C. 121 – São Paulo/SP – CEP: 05510-021
e-mail: playstation@europanet.com.br
Sua carta ou e-mail serão respondidos apenas nesta seção. **Visite nosso site na Internet:**
www.europanet.com.br/playstation

News Statio

Fique por dentro das novidades mais recentes do mundo PlayStation e saiba tudo o que está rolando no mercado de videogames

Gran Turismo Especial

Este novo GT traz 20 carros protótipos de montadoras japonesas

O visual é muito parecido com o de GT3

Você pode pilotar vários veículos experimentais

Algumas máquinas são inéditas e muito potentes

Atenção fanáticos por automobilismo. Depois do sucesso absoluto de Gran Turismo 3, o melhor simulador automobilístico do planeta, a produtora Sony acaba de divulgar uma bomba: já está disponível no mercado japonês o Gran Turismo Concept, uma nova versão do jogo. Trata-se de um game totalmente diferente dos anteriores e que traz os carros experimentais da Tokyo Motor Show 2001, uma das maiores feiras de carros do mundo, que acontece todo ano no Japão.

Apesar de apresentar apenas um modo de jogo, o Arcade Mode, o título traz cinco novas pistas e 20 veículos inéditos, todos modelos experimentais exibidos na feira. Entre eles está o Dual Note, da Honda, que tem dois motores diferentes: um elétrico e outro mecânico. Ambos funcionam ao mesmo tempo e, quando você solta o botão do acelerador, o motor elétrico é carregado imediatamente e vice-versa.

A idéia da produtora é usar o potencial do PS2 para apresentar, através de uma versão especial de Gran Turismo, o comportamento de carros que chegarão ao mercado mundial em um futuro não muito distante. Se você curtiu GT3, não pode deixar de conferir este game alucinante e exclusivo para quem tem o superconsole da Sony.

Castlevania no PS2

O novo Castlevania terá os mesmos ingredientes da versão do PS1

Um dos maiores clássicos dos videogames vai invadir em breve o melhor console de todos os tempos. O divertido Castlevania terá uma versão especial que estará disponível no ano que vem para PS2. Ainda sem nome e data de lançamento definidos, o game está sendo desenvolvido pela mesma equipe que produziu os jogos Castlevania: Symphony of the Night, do PS1, e Akumajo Dracula X: Rondo of Blood, do antigo PC Engine. Ambos fizeram sucesso absoluto quando foram lançados.

Conforme a tradição da série, o novo Castlevania terá movimentação em 2D com gráficos que apresentam profundidade e alguns efeitos em 3D. Além disso, o herói vampiro que você vai controlar chegará com novos movimentos, ataques e armas inéditas. Tudo para tornar este futuro lançamento uma versão definitiva e obrigatória para os gamemaníacos que já experimentaram os últimos títulos da série. Será imperdível!

Joystick Especial

A Logitech, a mesma fabricante dos famosos mouses de PC (chamados First Mouse) está lançando um joystick exclusivo para o PS2: o Logitech Force Feedback. Trata-se de um controle robusto e indicado principalmente para simuladores aéreos, como o Ace Combat 4, jogo lançado recentemente para PS2.

O equipamento usa a porta USB do console, tem dupla sensibilidade e, assim como os atuais modelos Dual Shock 2 (os controles originais do PS2) tem vários tipos de vibração. Além disso, o joystick traz quatro botões de fácil acesso, essenciais para usar várias armas ao mesmo tempo. Este modelo está disponível somente no Japão e custa cerca de US$ 110.

TOP 10 PlayStation

OS GAMES MAIS JOGADOS NO MUNDO

1	Final Fantasy IX Square	2
2	Final Fantasy VII Square	7
3	Final Fantasy VIII Square	5
4	Final Fantasy Tatics Square	3
5	Chrono Cross Square	6
6	Tales of Destiny Namco	4
7	Legend of Dragoon Sony	8
8	Silent Hill Konami	1
9	Breath of Fire Capcom	9
10	Xenogears Square	*

POSIÇÃO ATUAL | * NÃO CONSTAVA NA EDIÇÃO ANTERIOR | POSIÇÃO NA EDIÇÃO ANTERIOR

Fonte GameFaqs.com

O QUE VEM POR AÍ

Os próximos lançamentos para PS1 e PS2

TÍTULO/LANÇAMENTO	CONSOLE	TIPO
DEZEMBRO		
Scooby-Doo And The Cyber Chase	PS1	Ação
Twisted Metal: Small Brawl	PS1	Ação
Zoboomafoo	PS1	Ação
SpongeBob Squarepants: SuperSponge	PS1	Ação
Cubix: Robots For Everyone	PS1	Ação
Jak and Daxter: The Precursor Legacy	PS2	Ação
Top Gun: Combat Zones	PS2	Ação
Vampire Night	PS2	Ação
Austin Powers	PS2	Ação
Men in Black: The Series: Crashdown	PS1	Ação
X-Men: Mutant Wars	PS1	Ação
Harry Potter and the Sorcere's Stone	PS1	Aventura
Blood Omen 2	PS2	Aventura
Beyond Atlantis 2: The New World	PS2	Aventura
Disney's Dinosaur	PS2	Aventura
The Fear	PS2	Aventura
Hot Wheels Extreme Racing	PS1	Corrida
Starsky and Hutch	PS2	Corrida
Rush Club	PS2	Corrida
H2Overdrive	PS2	Corrida
Walt Disney's The Jungle Book	PS2	Dança
NBA ShootOut 2002	PS1	Esporte
Little League Baseball	PS1	Esporte
NFL GameDay 2002	PS2	Esporte
NHL FaceOff 2002	PS2	Esporte
WTA Tour Tennis	PS2	Esporte
Dodge Ball: World Chaos	PS2	Esporte
Shaun Murray's Pro Wakeboarder	PS2	Esporte
Jade Cocoon 2	PS2	RPG
Grandia II	PS2	RPG
Arc the Lad Collection	PS1	RPG
Tsugunai: Atonement	PS2	RPG
Forever Kingdom	PS2	RPG
Panzer Front	PS1	Guerra
1º SEMESTRE DE 2002		
Maximo: Ghosts to Glory	PS2	Ação
Tiny Toons Adventures:	PS2	Ação
Defenders of the Looniverse	PS2	Ação
Spider-Man: The Movie	PS2	Ação
Shadow Man: 2econd Coming	PS2	Ação
Pac-Man World 2	PS2	Ação
Medal of Honor Frontline	PS2	Ação
E.T.: Return to the Green Planet	PS2	Ação
Tom And Jerry In The Big Brawl	PS2	Ação
SOCOM: U.S. Navy Seals	PS2	Ação
Fireblade	PS2	Ação
Star Wars Jedi Starfighter	PS2	Ação
Gravity Games Bike	PS2	Ação
Dead to Rights	PS2	Ação
TimeSplitters 2	PS2	Ação
Run Like Hell	PS2	Aventura
The Thing	PS2	Aventura
Prisoner of War	PS2	Aventura
Star Wars Racer Revenge: Racer 2	PS2	Corrida
Test Drive	PS2	Corrida
Space Race	PS2	Corrida
ESPN Winter X	PS2	Esporte
Games Snowboarding 2002	PS2	Esporte
High Heat Major League Baseball 2003	PS2	Esporte
Power Pro Tennis: WTA Tour Edition	PS2	Esporte
College Basketball 2K2	PS2	Esporte
March Madness 2002	PS2	Esporte
Ultimate Fighting	PS2	Luta
Championship: Throwdown	PS2	Luta
Final Fantasy X	PS2	RPG
King's Field IV	PS2	RPG

Kit Linux nos States

Atendendo a pedidos, a Sony resolveu lançar o Kit Linux PS2 nos Estados Unidos. Graças aos apelos dos programadores daquele país, a produtora vai acabar com o "monopólio japonês" e vender o kit de desenvolvimento também para a terra do Tio Sam. Para quem não está por dentro do assunto, trata-se de um conjunto de equipamentos exclusivos para o PlayStation 2.

O kit vem com um disco rígido de 40 GB, placa de rede, mouse e teclado USB, adaptador VGA e um DVD com a versão beta do sistema operacional Linux. Todo este conjunto torna o PS2 uma unidade de desenvolvimento para jogos e programas bem mais barata que as plataformas profissionais. E ainda permite que a pessoa ligue o videogame em um monitor de computador comum e conecte o console a uma rede local. O kit está disponível no Japão desde o mês de junho e custa cerca de US$ 200. A versão americana deve ser lançada no ano que vem.

OS GAMES MAIS POPULARES DO PS2

Confira abaixo a lista dos dez jogos mais procurados nos Estados Unidos e Japão. É uma excelente dica para quem quer comprar um game alucinante neste Natal.

Grand Theft Auto 3
Rockstar Games

Ranking	Jogo	Produtora
2º	Devil May Cry	Capcom
3º	Silent Hill 2	Konami
4º	Gran Turismo 3 A-spec	Sony
5º	Final Fantasy X	Square
6º	Resident Evil: Code Veronica X	Capcom
7º	Dark Cloud	Sony
8º	Onimusha	Capcom
9º	Ico	Sony
10º	Red Faction	THQ

Fonte GameFaqs.com

Neste Natal, compre o PS2 mais barato

Confira as melhores ofertas para você comprar um PS2. As pesquisas de preço foram feitas no início do mês de novembro e são referentes ao PS2 americano com um controle original. Os valores podem variar conforme a cotação do dólar. A Editora Europa não se responsabiliza pelas vendas e produtos oferecidos. Para colocar a sua loja gratuitamente nesta lista, entre em contato pelo e-mail: playstation@europanet.com.br.

Loja	Telefone	Preço (R$)
Alô Games:	(0xx11) 3951-0604	1.000,00
Nick Games:	(0xx11) 3313-3080	1.050,00
Bits Games:	(0xx31) 3271-9537	1.050,00
Time Game:	(0xx11) 6236-1848	1.080,00
Play Shop:	(0xx13) 3289-1098	1.095,00
Alpha Games:	(0xx31) 3274-2988	1.099,00
Laser Games:	(0xx11) 227-7573	1.100,00
Set Games:	(0xx11) 3842-7185	1.150,00
Rock Laser:	(0xx11) 6631-8857	1.150,00
Virtual Games:	(0xx43) 321-7879	1.150,00
Netunia:	(0xx11) 3825-7600	1.180,00
Planet Games:	(0xx11) 6987-2641	1.200,00
Game Over:	(0xx11) 3998-9278	1.200,00
Nika's Games:	(0xx11) 3975-2737	1.200,00
Porão Games:	(0xx15) 282-1813	1.249,00
Disk Games	(0xx19) 3242-0541	1.249,00
Dragoon Games:	(0xx11) 3846-4375	1.249,00
Trop Games:	(0xx19) 3272-4943	1.300,00
World Games:	(0xx15) 234-1584	1.300,00
Wave Games:	(0xx11) 5541- 8066	1.350,00*
CasCell:	(0xx13) 3361-8383	1.350,00
Crazy Games:	(0xx11) 578-6353	1.380,00
Super Games Brasília:	(0xx61) 242-9282	1.399,00
JCB Games:	(0xx11) 6192-7163	1.450,00*
U/Z Games:	(0xx11) 6914-6640	1.499,00
Company Games:	(0xx11) 6461-4194	1.500,00*
Video Game Center:	(0xx21) 2567-1818	1.576,00
Star Presentes:	(0xx11) 3255-3457	1.890,00**

* Console modificado ** Console modificado com o jogo GT3

TUDO em VÍDEO GAMES
Despachamos para todo o Brasil
Entrega gratuita na cidade de São Paulo

PLANTÃO
dia 22/12/2001
até as 17:00hs.

Temos todos os lançamentos simultâneos com U.S.A.
Peça já a sua previsão de lançamento!

PSone

BREVE
Novos Consoles
Não deixe de
CONSULTAR!

PlayStation 2

Escolha a forma de pagto.

AMEX 6 Vezes

VISA 3 Vezes

ou

Financiado em até 12 vezes

Estoque limitado PREPRINT

CONFIRA !!!

TELEVENDAS

Fone: (11) 3825 7600

Fax: (11) 3825 7653

NETUNIA

Atendimento personalizado "Fale conosco" on line

Visite o nosso website: www.netunia.com.br

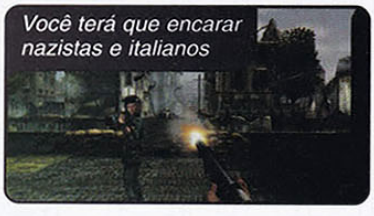
PREVIEW

Separamos os títulos mais quentes que serão lançados em breve para o seu PlayStation 2. O games são os mais esperados e irão arrasar na sua telinha

Medal Of Honor Frontline

O terceiro episódio de Medal Of Honor terá cenários muito reais e missões mais perigosas

Você assumirá o papel de Petterson, o líder de um pelotão


Você terá que encarar nazistas e italianos

Prepare-se. A mesma equipe criadora dos últimos dois games da série Medal Of Honor, do PS1, está trabalhando em mais um game do gênero. Desta vez, o PS2 terá o título mais realista de todos, com efeitos visuais nunca vistos num videogame. Batizado de Medal Of Honor Frontline, o jogo está sendo produzido em parceria pelas produtoras Electronic Arts e Dream Works Interactive e promete arrasar.

Você assumirá o papel de Patterson, o líder de um pequeno pelotão. Cada fase terá um determinado número de objetivos que você deverá realizar, todos envolvendo pessoas inocentes e perigosos inimigos. Entre as mais variadas missões, seu soldado deverá neutralizar tropas inimigas, capturar documentos confidenciais e se infiltrar secretamente numa base alemã. Tudo isto inspirado em fatos reais da Segunda Guerra Mundial.

Ao todo, serão 15 fases diferentes com muita ação e situações surpreendentes, pois o jogo todo se passará com perspectiva em primeira pessoa. E, além de encarar estas missões, você poderá jogar simultaneamente com um amigo, em modos cooperativo ou cada um por si. Aguarde até março do ano que vem para conferir este lançamento.

Ficha Técnica

Produtor: Electronic Arts

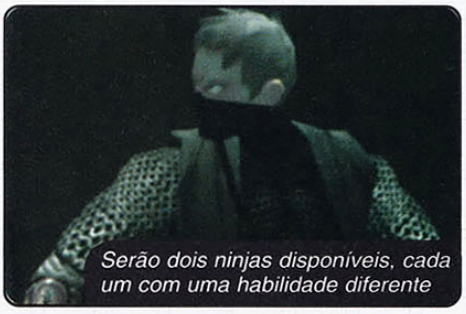
Previsão de Lançamento: Março de 2002 - Estados Unidos • **Tipo:** Ação

Número de Jogadores: 2 • **Na Internet:** www.ea.com

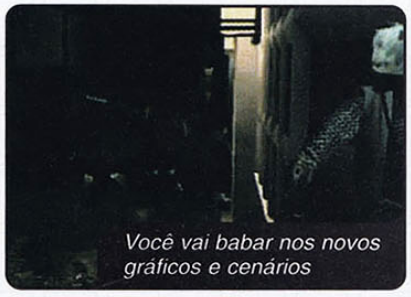
Plataforma PS2

Tenchu 3

Controle um ninja assassino e salve os pobres inocentes



Serão dois ninjas disponíveis, cada um com uma habilidade diferente



Você vai babar nos novos gráficos e cenários

A saga continua. A terceira versão de Tenchu já foi para o forno e logo vai detonar no PS2. Tenchu 3 será bem diferente de tudo que você já viu. O game terá visual, trilha sonora e, principalmente, jogabilidade de dar inveja às duas versões anteriores, ambas lançadas para PS1.

Você poderá controlar um dos dois ninjas disponíveis: Rikimarue e Ayame. Cada um terá acessórios, comandos e algumas habilidades diferentes. Sua missão se resume em salvar donzelas inocentes e destruir outros ninjas nada amigáveis. O detalhe é que você deve agir como um verdadeiro guerreiro oriental, na maioria das vezes, fazendo ataques rápidos, silenciosos e mortais.

Além da espada clássica, nosso herói poderá desfrutar de diversos acessórios ninjas, como granada de fumaça, corda, veneno, estrela ninja e outros apetrechos típicos. O jogo estréia no início de 2002

Ficha Técnica

Produtor: Activision

Previsão de Lançamento: 1º Semestre de 2002 - Japão • **Tipo:** Ação

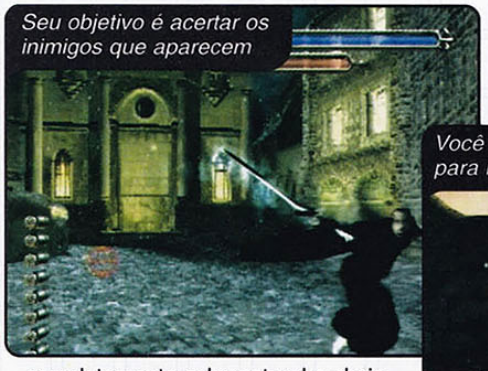
Número de Jogadores: 1 • **Na Internet:** www.activision.com

Plataforma **PS2**

Vampire Night

Neste novo game, os vampiros morrem com balas de aço

Inimigos repentinos e tiros para todos os lados. Na mesma onda de Time Crisis, do PS1, Vampire Night será um shooter desenvolvido especialmente para o PS2. Para variar um pouco e sair da rotina típica de um policial, a Namco está trabalhando num jogo de tiro completamente sobrenatural e cheio de inimigos do além. Você assumirá o papel de um dos dois caça-vampiros chamados Michel e Albert. A sua missão será proteger uma pequena vila que foi atacada por uma legião de sanguessugas malvados. Para isso, você deverá atirar em tudo o que se mexe em sua frente, exceto nos reféns e donzelas inocentes. O game será compatível com o novo modelo GunCon 2, fabricado pela Namco. Estes vampiros atacarão o seu PS2 em dezembro.



Seu objetivo é acertar os inimigos que aparecem

Você deverá ter cuidado para não acertar os reféns

Você assumirá o papel de Michel e Albert, os caça-vampiros

Ficha Técnica

Produtor: Namco

Previsão de Lançamento: Dezembro - Japão • **Tipo:** Tiro

Número de Jogadores: 1 • **Na Internet:** www.namco.com

Plataforma **PS2**

Pac-Man World 2

Pac-Man está de volta com cenários coloridos e 24 fases

Babe! Você nunca viu um Pac-Man tão colorido assim

Existem muitas fases escuras como esta

Um dos personagens mais antigos dos games vai invadir o melhor console do mundo. O lendário come-come vai estreiar no PS2 e já tem data marcada. Pac-Man World 2 é o segundo episódio de Pac-Man World, jogo lançado para PS1. O título terá jogabilidade muito parecida com os clássicos Spyro The Dragon e Toy Story 2, na qual mistura plataforma em 3D com cenários supercoloridos.

Você assumirá o controle do senhor Pac-Man e deverá enfrentar as 24 fases do game, cada uma num ambiente diferente, como florestas, montanhas de gelo, rios de lava, cavernas e outros lugares.

O interessante é que você poderá acessar cada fase na ordem que quiser, sem seguir uma seqüência pré-determinada. Isso graças a um grupo de portais que você acessa no início. Pac-Man World 2 está previsto para fevereiro de 2002.

Ficha Técnica

Produtor: Namco

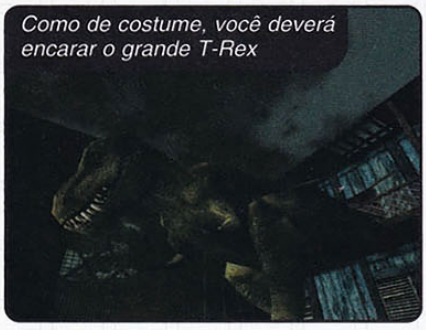
Previsão de Lançamento: Fevereiro de 2002 - EUA • **Tipo:** Aventura

Número de Jogadores: 1 • **Na Internet:** www.namco.com

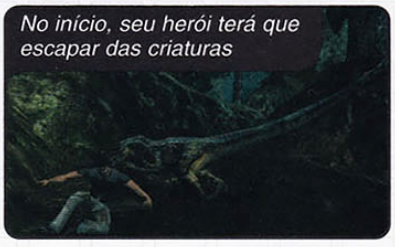
Plataforma **PS2**

Jurassic Park 3: Survival

Sobreviva e salve os inocentes numa ilha cheia de dinossauros famintos


Como de costume, você deverá encarar o grande T-Rex

O jogo chegará com muitas surpresas e cenas de suspense


No início, seu herói terá que escapar das criaturas

Corra e não olha para trás. Vem aí, um jogo do PS2 inspirado no filme Jurassic Park 3. Em Jurassic Park 3: Survival, você controlará um arqueólogo cheio de coragem criado especialmente para o jogo que terá perigosas missões. Seu objetivo será explorar uma ilha repleta de dinossauros e procurar sobreviventes.

Conforme o seu avanço, o herói encontrará vários objetos e armas de combate que serão muito úteis para matar os perigosos dinossauros, principalmente o grande T-Rex.

O game será dividido em várias fases, cada uma num ambiente diferente. Assim como no filme, cavernas, florestas, lagos, construções e outros cenários estarão presentes e alguns apresentarão um suspense arrepiante. O jogo está praticamente pronto e será lançado em dezembro.

Ficha Técnica

Produtor: Universal Interactive Studios

Previsão de Lançamento: Dezembro - EUA • **Tipo:** Ação

Número de Jogadores: 1 • **Na Internet:** www.universal-interactive.com/uisgames

Plataforma **PS2**

PlayStation 2
é na CAMARA GAMES

A Camara Games tem consoles, jogos (PlayStation 2) e acessórios da linha PlayStation 2 e PlayStation. Trabalhamos apenas com produtos originais e garantimos os melhores preços do mercado.

Enviamos para todo o Brasil

Rua 25 de Março, 1026 - Tel.: (0xx11) 228-0822

Tomb Rai

A série de jogos de aventura em terceira pessoa mais conhecida em todo o mundo é sem sombra de dúvidas Tomb Raider. E você, como todos os fãs da musa dos videogames, Lara Croft, deve estar se perguntando o que vem por aí. Muita coisa! Você pode aguardar vários lançamentos para PS2, e também para os novos concorrentes do superconsole da Sony: o GameCube, da Nintendo, e o X-box que foi lançado recentemente pela Microsoft.

Lara em 2002

O próximo lançamento, exclusivo para PS2, será Tomb Raider: The Next Generation. O game já foi para o forno, mas os detalhes sobre sua produção estão sendo guardados às sete chaves pela Eidos Interactive. Porém, algumas informações escaparam, principalmente sobre a jogabilidade.

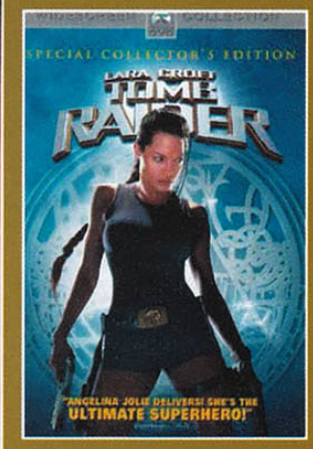
Assim como os outros títulos da série, o game terá perspectiva em terceira pessoa. A novidade é que a câmera móvel poderá ser ajustada conforme o gosto do freguês. O recurso inédito deverá resolver aqueles bugs clássicos de ângulos indesejáveis que acontecem em algumas fases dos outros episódios.

der

Fique por dentro dos próximos lançamentos envolvendo Lara Croft e prepare-se para encarar novas aventuras

DVD DO FILME TOMB RAIDER

Já está à venda o DVD do filme Lara Croft: Tomb Raider. Para quem não está por dentro, o título foi produzido pelos estúdios da Paramount Pictures e colocou Lara, representada por Angelina Jolie, nas telonas dos cinemas (na edição 30 você conferiu o megapôster oficial da sensual Angelina). Confira a seguir as características deste lançamento e os recursos adicionais que não foram mostrados nos cinemas:



Dados técnicos
- Região 4 (Brasil)
- Formato Widescreen
- Tempo 100 min.
- Dupla camada
- Som original: Dolby Digital 5.1

Extras
- Comentários do diretor Simon West
- Entrevista com o elenco
- Oito cenas adicionais
- Abertura alternativa
- Making of dos efeitos visuais
- Quatro cenas que foram cortadas
- Clipe do U2 (canção Elevation)

Outros recursos (DVD ROM):
- Cronologia dos jogos
- Demo de Tomb Raider Chronicles
- Arquivos do site oficial e outros pacotes

OS JOGOS COM A MUSA

Confira a seguir a lista de todos os títulos de Lara Croft lançados até o momento no mundo dos videogames:

Jogo	Videogame/Plataforma
Tomb Raider	PlayStation
Tomb Raider	PC
Tomb Raider	GameBoy Color
Tomb Raider	Saturn
Tomb Raider Gold	PC
Tomb Raider 2: The Dagger Of Xian	PlayStation
Tomb Raider 2: The Dagger Of Xian	PC
Tomb Raider 2 Gold	PC
Tomb Raider 3: Adventure Of Lara Croft	PlayStation
Tomb Raider 3: Adventure Of Lara Croft	PC
Tomb Raider 3: Adventure Of Lara Croft	Macintosh
Tomb Raider 3: The Lost Artifact (Gold)	PC
Tomb Raider 4: The Last Revelation	PlayStation
Tomb Raider 4: The Last Revelation	PC
Tomb Raider 4: The Last Revelation	Macintosh
Tomb Raider 4: The Last Revelation	Dreamcast
Tomb Raider 5: Chronicles	PlayStation
Tomb Raider 5: Chronicles	Dreamcast
Tomb Raider 5: Chronicles	PC
Tomb Raider: Curse of the Sword	GameBoy Color

Lara será redesenhada com novos traços e cores

Esta fase ainda está sendo produzida e vai apavorar

Nossa heroína ficará mais sensual e provocante

Além disso, os quebra-cabeças serão mais divertidos e complexos, exigindo mais agilidade, antecipação e raciocínio rápido do jogador. Isto acaba com a "velha tática" de decorar um procedimento e realizá-lo tranqüilamente para resolver um enigma. Portanto, você pode esperar por quebra-cabeças aleatórios e cheios de mistérios de tirar o fôlego.

A história do game não será exatamente uma continuação do quarto episódio, já que, ao que tudo indica, Lara "morreu" naquele jogo. Em Tomb Raider: The Next Generation, você vai encontrar uma Lara um pouco mais jovem visitando os amigos na França. Por isso, você pode esperar uma aventura em várias cidades européias e até mesmo no famoso museu do Louvre, em Paris.

Tomb Raider: The Next Generation ainda não tem data de lançamento definida, mas ele deve chegar às lojas até o final do ano que vem, junto com outros episódios para PS1. Isto mesmo, o primeiro console da Sony poderá receber as versões Gold de Tomb Raider que já estão disponíveis para PC.

Trata-se de algumas fases extras que foram adicionadas aos três primeiros jogos. Ou seja, é uma versão mais completa, com novos quebra-cabeças, segredos e lugares inéditos.

Confira agora, nos quadros desta página, os detalhes sobre o novo DVD do filme oficial e a lista com todos os games da série Tomb Raider.

Resident Especial

As animações de Resident Evil: Code Veronica X arrasam

Claire é uma das agentes mais corajosas

Apesar de lentos, os zumbis são resistentes e perigosos

Em Resident Evil 3, Jill Valentine esbanja sensualidade e beleza

TÚNEL DO TEMPO

O primeiro Resident Evil traz uma trama de tirar o chapéu

RESIDENT EVIL
Lançamento: 1996, PS1 (CD)
Heróis: Jill Valentine, Chris Redfield e Rebecca Chambers

Tudo começou em meados de julho de 1998, quando algumas pessoas apareceram mortas na floresta de Rancoon City. Acreditando que o responsável pelos assassinatos era um psicopata, a polícia local enviou um grupo de agentes, o Bravo Team, para pontos estratégicos da floresta. Por motivos desconhecidos, o helicóptero que levava o grupo caiu, deixando o time sem comunicação e meios seguros para atravessar as montanhas.

Os agentes descobriram uma mansão e entraram para pedir ajuda, mas foram atacados por estranhas criaturas e morreram em poucos segundos. A única sobrevivente foi a corajosa Rebecca Chambers, que escapou por pouco.

Após o incidente, a polícia envia para a floresta o Alpha Team, um grupo de sete integrantes que inclui os heróis Jill Valentine e Chris Redfield. Assim que a equipe encontra o helicóptero do primeiro grupo, surgem as perigosas criaturas. O Alpha Team se separa e alguns integrantes não conseguem sobreviver.

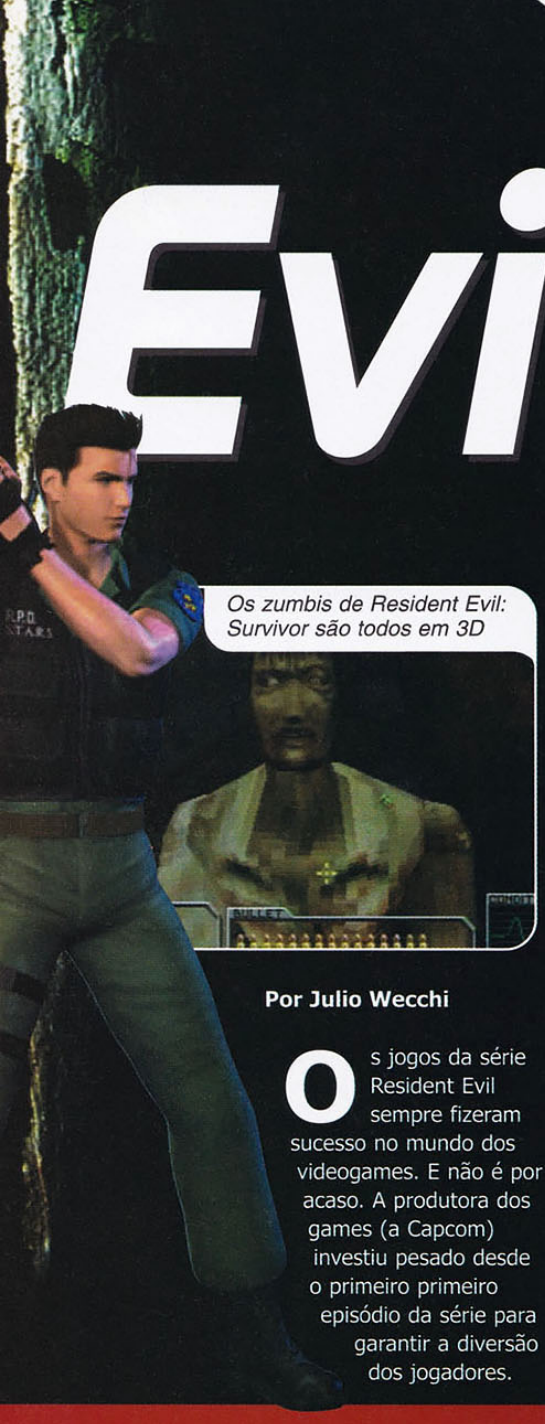
Mais tarde, Jill e Chris descobrem que a mansão é um laboratório de pesquisas da Umbrella Corp. – uma empresa de biogenética – e que um acidente biológico havia acontecido no local. Uma espécie de vírus criado em laboratório infectou rapidamente as pessoas, transformando-as em zumbis canibais totalmente irracionais.

Depois de muita matança e sorte, os dois agentes descobrem também que Albert Wesker, o líder do Alpha Team, estava envolvido com os acidentes e era o traidor do grupo. Por ironia do destino, Albert é atacado por Tyrant, uma criatura animalesca enviada pela Umbrella Corp. para apagar as testemunhas.

Rebecca, Jill e Chris se reencontram e explodem a mansão, destruindo todas as provas que poderiam incriminar Umbrella. Para completar, Chris desaparece do local, preocupando os dois agentes.

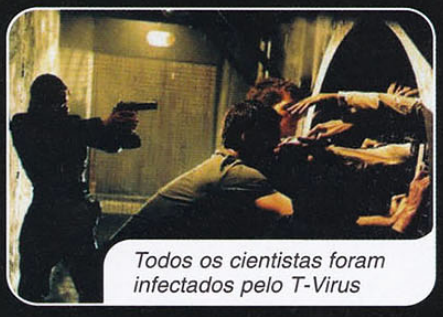
Evil

Conheça os detalhes do filme Resident Evil e confira o enredo dos jogos da série



Os zumbis de Resident Evil: Survivor são todos em 3D

A série fez tanto sucesso que será transformada em filme



Todos os cientistas foram infectados pelo T-Virus

Desta vez, os zumbis serão mais realistas e assustadores

Por Julio Wecchi

Os jogos da série Resident Evil sempre fizeram sucesso no mundo dos videogames. E não é por acaso. A produtora dos games (a Capcom) investiu pesado desde o primeiro primeiro episódio da série para garantir a diversão dos jogadores.

O resultado foi um game com gráficos animais, movimentação realista e jogabilidade superior à de qualquer jogo de ação e terror apresentado até então. O sucesso foi tão grande que Resident Evil acabou virando um referencial para outros jogos do gênero como Galerians e Parasite Eve, por exemplo.

Para melhorar, você joga como se estivesse realmente na pele do herói, encarando monstros, zumbis e animações surpreendentes que esbanjam qualidade gráfica, mesmo nos vídeos do primeiro título, lançado em 1996.

O filme oficial

A série ficou tão famosa que ganhou até um filme. Batizado de Residente Evil Ground Zero, o título é inspirado em todos os jogos da série e traz uma história totalmente nova. Um vírus perigoso,

23

Ark Vincent foi um "sortudo" sobrevivente de um acidente

RESIDENT EVIL: SURVIVOR
Lançamento: 2000, PS1 (CD)
Herói: Ark Vincent Thompson
Este game se passa no mesmo período de Resident Evil 1 e é o único da série que traz poucos quebra-cabeças e jogabilidade em primeira pessoa.

Os habitantes de Ranccoon City foram dominados por uma praga e transformados em zumbis. Tudo porque a Umbrella Corp. decidiu fazer um teste de um vírus com seres humanos, dando início à epidemia. E o responsável por tudo isto é o mesmo vilão do game anterior: Tyrant.

Neste episódio o jogador comanda Ark Vincent Thompson, um soldado que caiu de helicóptero perto da floresta de Raccoon City. Ele é o único sobrevivente do acidente e, mesmo tendo perdido a memória, precisa enfrentar uma infinidade de monstros. Mas Ark consegue o impossível: detona todas as criaturas e o perigoso Tyrant em uma difícil batalha em um heliporto.

Claire chega em Ranccoon City para encontrar o seu irmão

RESIDENT EVIL 2
Lançamento: 1998, PS1 (2 CDs)
Heróis: Claire Redfield e Leon Scott Kennedy
No dia 20 de setembro de 1998, dois meses depois dos acontecimentos do primeiro game, Raccoon City ainda está ameaçada. Quatro agentes da Umbrella são enviados para o local com o objetivo de recolher as amostras de um novo vírus. Trata-se do G-Virus, que estava sendo desenvolvido por William Birkin,

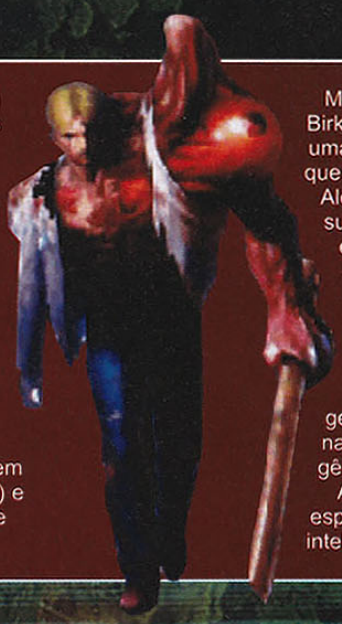
OS PERIGOSOS VÍRUS

Tudo começou com dois cientistas: Edward Ashford e Lorde Spencer. Depois de muitas pesquisas, os dois desenvolveram um vírus chamado Mother-Virus e fundaram a Umbrella Corp.

A idéia dos cientistas era criar uma arma biológica indestrutível para propósitos militares. Por isso, a empresa foi camuflada para parecer um simples fabricante de produtos farmacêuticos.

Os pesquisadores conseguiram desenvolver o primeiro T-Virus, que serviria de base para todos os outros experimentos do gênero. Mas Edward acabou morrendo em um acidente e Alexander Ashford, o filho do falecido, assumiu as pesquisas.

Com o passar do tempo, vários cientistas começaram a trabalhar no mesmo vírus e o monstrão Tyrant (ele foi solto em Raccoon City para ser testado) e outras criaturas aparentemente imortais foram desenvolvidas.



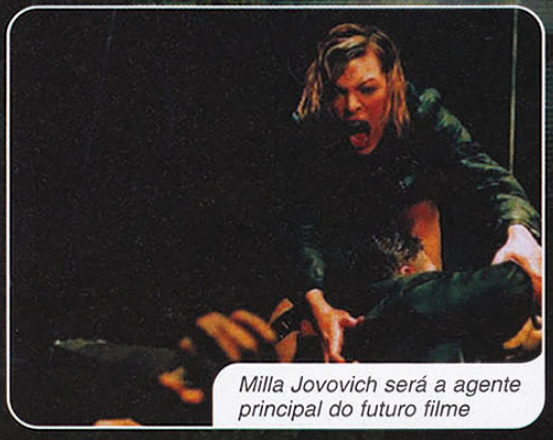
Mais tarde, o doutor Willian Birkin desenvolveu o G-Virus, uma mutação do T-virus, só que bem mais perigosa. Alexander continuou com suas pesquisas, porém escondido de Lord Spencer, o sócio de seu pai.

Ele queria muito um filho e começou a trabalhar em um óvulo humano, alterado geneticamente, do qual nasceu um casal de gêmeos: Alfred e Alexia.

Alexia saiu como o "pai" esperava, com uma inteligência extraordinária.

chamado de T-Virus, se espalhou acidentalmente por um laboratório secreto e todos os cientistas e funcionários do local foram infectados, transformando-se em zumbis canibais.

Até aí, não há nenhuma novidade. O problema é que o laboratório é controlado por um computador que, por motivos de segurança, isolou o complexo, impedindo a saída e entrada de qualquer pessoa.



Milla Jovovich será a agente principal do futuro filme

Os fatos acontecem em um laboratório de pesquisas

Uma equipe especial foi enviada para o local com o objetivo de isolar o vírus, detonar as criaturas e procurar por sobreviventes. As principais heroínas do grupo são Alice, interpretada por Milla Jovovich (O Quinto Elemento), e Rain, interpretada por Michelle Rodrigues. E as duas vão passar maus bocados enfrentando criaturas inesperadas para descobrir a causa do acidente.

Dirigido por Paul Anderson (o mesmo do fiasco Mortal Kombat), o título estréia

TÚNEL DO TEMPO

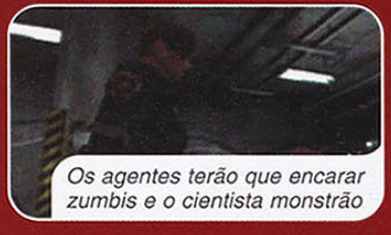
um cientista maluco da própria Umbrella Corp.

Quando os agentes chegam ao laboratório secreto que ficava nos esgostos, o cientista – que pretendia fugir com o vírus e ganhar muito dinheiro – reage, gerando uma intensa troca de tiros. A conseqüência é a destruição do laboratório e o derramamento de perigosos líquidos no chão.

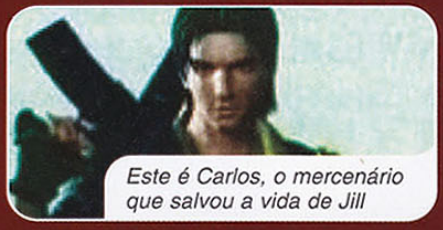
Ferido, o cientista decide injetar o vírus em seu próprio sangue para se salvar. Em poucos minutos William se transforma em uma criatura gigante e cheia de ódio que persegue e mata quatro agentes.

Para piorar, alguns ratos entraram no laboratório cheio de G-Vírus e, uma vez infectados, começam a contaminar outros seres vivos, inclusive os habitantes da cidade.

Rancoon City se transforma em um caos total, com centenas de criaturas famintas. Em 29 de setembro do mesmo ano, Claire Redfield, a irmã do desaparecido Chris do primeiro game, e Leon Scott Kennedy, um cidadão comum que estava procurando trabalho, vão para Rancoon City. Os dois se encontram e, juntos, conseguem livrar a cidade dos ataques das perigosas criaturas mutantes e do cientista William.



Os agentes terão que encarar zumbis e o cientista monstrão



Este é Carlos, o mercenário que salvou a vida de Jill

RESIDENT EVIL 3
Lançamento: 1999, PS1 (CD)
Heróis: Jill Valentine e Carlos Oliveira
Este episódio começa 24 horas antes dos fatos de Resident Evil 2 e termina um dia depois. A cidade estava infestada com monstros, zumbis e animais de "estimação", todos famintos por qualquer pessoa que aparecesse na área.

A polícia local já havia perdido o controle da situação e os poucos sobreviventes não poderiam agüentar mais de um dia. Para

Para que você tenha uma idéia, aos 10 anos de idade Alexia já era formada e trabalhava como pesquisadora chefe. Entretanto, Alfred não era inteligente e não demonstrava nenhum sentimento.

Alexia odiava Alexander e por isso, decidiu testar sua pesquisa, o T-Veronica, no próprio pai. Foi um fracasso total e Alexander se transformou em um monstro.

O T-Veronica tinha genes de uma formiga rainha e poderia transformar o paciente em um ser extremamente dominante. Depois de muitas pesquisas, Alexia conseguiu modificá-lo e ter o resultado que esperava: O T-Veronica 2.

nos cinemas dos Estados Unidos em abril de 2002 e deverá chegar ao Brasil alguns meses depois. Resta torcer para que o filme agrade e não se torne mais um integrante da lista de filmes fracassados inspirados em games. Acompanhe agora a história detalhada de todos os games da série e informações sobre o futuro Resident Evil 4.

Claire Redfield aparece em vários episódios do game, inclusive em Resident Evil: Code Veronica X, do PS2

piorar, as criaturas estavam mais fortes e poderosas do que nunca, graças a uma mutação do G-Virus.

Mas ainda existia uma esperança: Jill Valentine. Sim, a heroína que no primeiro game fazia parte do Alpha Team, chega à cidade para salvar todos os habitantes.

Desta vez, o responsável pela bagunça é Nemesis, um monstro grandalhão que foi enviado pela Umbrella Corp. para eliminar todos que soubessem demais, inclusive os agentes do Alpha Team.

Mas Jill não está sozinha. Ela recebe a ajuda milagrosa do mercenário Carlos Oliveira. Com muita sorte, os dois conseguem explodir a cidade com uma bomba nuclear, eliminando desta forma qualquer vestígio do vírus. Mas será que acabou mesmo?

RESIDENT EVIL: CODE VERONICA X
Lançamento: 2001, PS2 (DVD)
Heróis: Chris Redfield, Chris Redfield e Steve

Os problemas começam quando Alexander Ashford, filho de um cientista da Umbrella Corp., decide criar seu próprio filho em um laboratório. O resultado é o nascimento de dois gêmeos: Alfred e Alexia.

Com uma inteligência excepcional, Alexia se torna a responsável pelo laboratório de pesquisas. Com o objetivo de dominar a ilha Rockfort (local do laboratório) e todos os seres que estavam em sua volta, ela começa a trabalhar na criação de um novo vírus. Trata-se do T-Veronica, uma variação do G-Virus.

Quando a primeira versão do vírus fica pronta, Alexia usa o próprio pai como cobaia. O homem se transforma em um monstro irracional sem controle, e a única alternativa que Alexia encontra para parálo é prendê-lo em uma sala no subsolo do laboratório.

Depois de algumas modificações, Alexia finalmente consegue o vírus "perfeito". Porém, ela só poderia injetá-lo em seu sangue quando seu corpo estivesse com uma temperatura baixíssima. O processo dura 15 anos e, quando Alexia finalmente desperta do coma, está totalmente modificada, parecendo-se com uma formiga-rainha.

A partir deste ponto, os fatos se passam três meses depois após os acontecimentos do segundo episódio. Claire descobre o paradeiro de seu irmão Chris (ele havia ido para a Europa investigar a sede da Umbrella Corp e, por algum motivo, perdeu contato).

Desconfiada, a heroína vai atrás de seu irmão, mas acaba sendo capturada e levada para uma prisão especial na ilha Rockfort. Após algum tempo, com a ajuda de um carcereiro, Claire consegue escapar. Ela detona cães malvados, centenas de zumbis e encontra seu irmão.

Ao final, a heroína se junta a Steve, um garoto órfão muito corajoso, e derrota o cientista Alexander, Alfred, o traidor Albert Wesker (o mesmo do primeiro game) e a perigosa Alexia.

RESIDENT EVIL 4 CANCELADO?

Quem estava aguardando ansiosamente o quarto episódio de Resident Evil terá que esperar mais algum tempo. Embora a Revista Dicas & Truques para PlayStation tenha publicado na edição 25 uma reportagem inédita sobre o futuro Resident Evil 4, o game ainda deve levar alguns meses para chegar ao PS2.

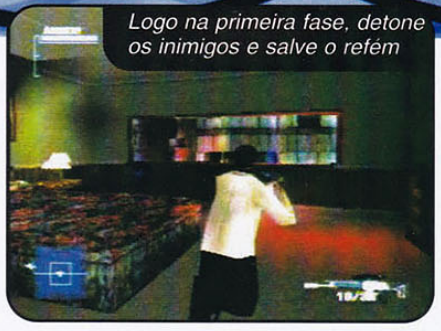
Tudo porque a Capcom, a produtora responsável do game, fechou um contrato de exclusividade temporária com a Nintendo. Isto quer dizer que os próximos jogos da série Resident Evil – inclusive os episódios inéditos Resident Evil 0 e Resident Evil 4 – serão lançados primeiro para o Game Cube (o principal concorrente do console da Sony) e só depois de algum tempo para o PlayStation 2.

As cenas do novo jogo serão mais apovorantes

Syphon Filter 3

Que moleza! Confira o melhor roteiro para encarar todas as missões de Syphon Filter 3

Detonado



Logo na primeira fase, detone os inimigos e salve o refém

Texto: Julio Wecchi
Detonado: Marcio Fernando de Lima

O PS1 continua com tudo. Prova disto é que a Sony acabou de lançar o terceiro episódio de Syphon Filter com exclusividade para este console. Na nova aventura, o jogador comanda quatro agentes especiais e deve encarar uma legião de terroristas e inimigos armados com alta tecnologia, salvando assim o planeta Terra de uma perigosa ameaça. Ao todo são 19 fases diferentes, sendo que em cada uma delas você controla apenas um herói.

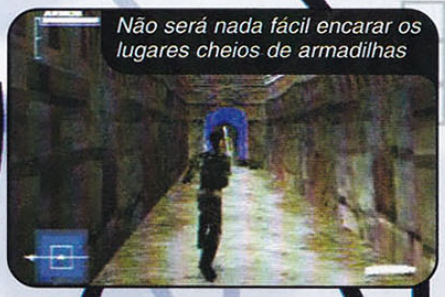
Ameaça microscópica

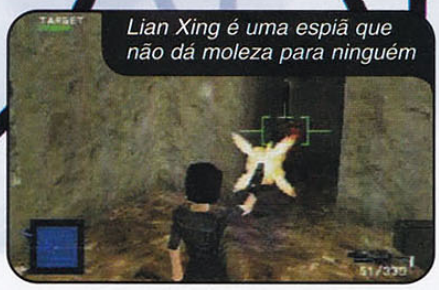
A história do game segue a mesma linha dos outros jogos da série. Uma organização criminosa liderada pela russa Mara Aramov se apoderou do perigoso vírus Syphon Filter, colocando em risco toda a humanidade. O vírus é tão poderoso que pode matar milhões de seres humanos em poucos segundos. Além disso, não há nenhum antídoto para salvar as pessoas em caso de contaminação. Sua missão é encontrar todos os terroristas, acabar com os laboratórios responsáveis pela produção do vírus e salvar a humanidade de uma possível catástrofe biológica.

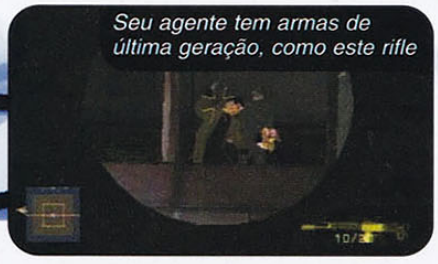
O detalhe é que toda a trama do game (como o envolvimento de políticos,

Controles

✖	Abaixar
■	Atirar
●	Cambalhota
▲	Ação/Carregar arma
L1	Visão em primeira pessoa
R1	Ação
L2, R2	Correr para o lado/Desviar
Start	Inventário
Select	Armas disponíveis


Não será nada fácil encarar os lugares cheios de armadilhas


Lian Xing é uma espiã que não dá moleza para ninguém

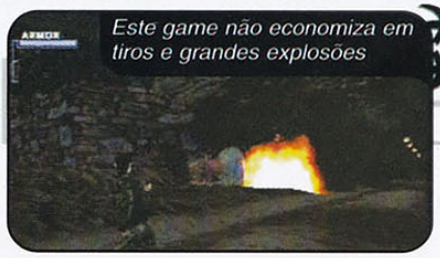

Seu agente tem armas de última geração, como este rifle

militares, e outros grupos criminosos com a organização que conseguiu o vírus Syphon Filter) só é revelada conforme o desempenho do jogador.

Para salvar o planeta você controla dois personagens presentes nos games anteriores: o famoso Gabe Logan, expert em armas e sabotagem, e Lian Xing, a espiã que consegue penetrar em qualquer base inimiga. Além deles há outros dois agentes novatos: a bela Teresa Lipan e o corajoso Lawrence Mujari.

Mas como cada um deles entra em ação em uma fase diferente, não há como escolher apenas um agente para jogar. Confira nesta página as armas disponíveis no game e algumas dicas essenciais para se dar bem no jogo. Depois é só seguir à risca o detonado e garantir o sucesso de seus agentes em mais esta missão quase impossível.

Durante o game, você recebe a ajuda dos outros agentes


Este game não economiza em tiros e grandes explosões

DICAS INDISPENSÁVEIS

Confira a seguir algumas dicas importantes que vão facilitar muito a sua vida, principalmente se você estiver seguindo o roteiro da revista.

1 – Para detonar vários inimigos sem ser atingido é fundamental correr e atirar ao mesmo tempo. Para isso, corra pressionando R1 para mirar nos inimigos e ■ para atirar.

2 – Evite morrer de bobeira. Quando estiver sendo atacado por vários soldados ao mesmo tempo, proteja-se atrás de árvores, pilares, paredes e outros obstáculos.

3 – Para mirar com mais precisão nos inimigos, segure L1 e aperte L2 ou R2. Isso vai aumentar bastante a velocidade da mira.

4 – Quando você observar um inimigo com o aviso "flack jacket", fique esperto, pois ele está vestindo um colete a prova de balas. Para matá-lo rapidamente, mire e atire somente na cabeça.

5 – Para economizar munição, tenha calma antes de atirar e mire o maior tempo possível para garantir que o alvo seja atingido. Lembre-se que um único tiro na cabeça, mesmo com a pistola, é o suficiente para eliminar o adversário.

6 – Quando as palavras "head shoot" aparecerem sobre a cabeça do seu herói, fique esperto pois os inimigos farão de tudo para acertá-lo na cabeça. E se eles conseguirem o objetivo, será "Game Over" na certa. Para escapar dos tiros inimigos nesta situação, use ● para dar uma cambalhota.

7 – Alguns cenários são extremamente grandes e você pode até se perder. Para que isto não aconteça, consulte o mapa sempre que possível.

ARMAS

Ao todo são 23 armas que seu herói pode usar durante o game, cada uma indicada para uma situação diferente. Acompanhe as características de cada uma:

SILENCED 9MM – Ideal para matar os soldados sem chamar a atenção.

SHOOTGUN – Indicada para matar os inimigos a curta distância.

45 - É tão boa quanto a shootgun. Nas médias distâncias, esta arma é animal.

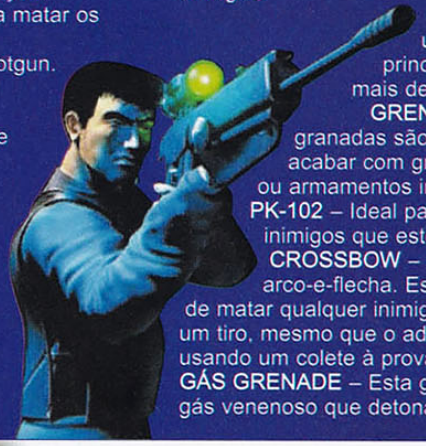
SILENCED HK-5 – Excelente para detonar os inimigos rapidamente sem chamar a atenção. Existe muita munição para esta arma.

M-16 – Você encontra bastante munição para esta arma em quase todas as fases.

SILENCED SNIPER RIFLE É a melhor arma para eliminar os inimigos a longas distâncias.

AIR TASER – Use este equipamento apenas quando você encontrar um único soldado à sua frente ou quiser economizar munição.

M-79 – Indicada para os alvos distantes, pois causa uma grande explosão nos inimigos.



KNIFE – Evite usar esta faca, principalmente contra mais de um inimigo.

GRENADES – As granadas são indicadas para acabar com grupos de inimigos ou armamentos inimigos.

PK-102 – Ideal para fuzilar vários inimigos que estejam longe.

CROSSBOW – É o arco-e-flecha. Esta arma é capaz de matar qualquer inimigo com apenas um tiro, mesmo que o adversário esteja usando um colete à prova de balas.

GÁS GRENADE – Esta granada solta um gás venenoso que detona os inimigos rapidamente.

AU300 – Use esta arma quando quiser acertar os inimigos que estejam atrás de paredes e outros obstáculos.

9MM – Causa os mesmos danos da Silenced 9mm, porém faz mais barulho e não tem silenciador.

FALCON – Muito parecida com a 45, pois tem a mesma precisão e causa o mesmo estrago.

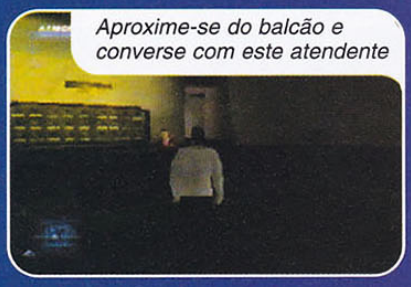
G-18 e **H11** – São metralhadoras muito rápidas que servem para eliminar vários inimigos ao mesmo tempo.

MARS e **K3G4** – Estas metralhadoras são mais lentas que as anteriores.

UAS-12 – É bem mais forte que a Shootgun, mas não está disponível em todas as fases.

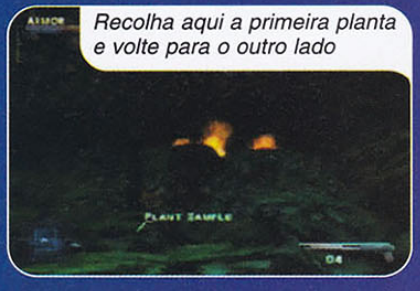
MIL15 – É um lança-granadas capaz de causar um grande estrago. Porém, é muito difícil consegui-la.

NIGHTVISION RIFLE – Um rifle de precisão que permite mirar os inimigos no escuro. É uma das armas mais importantes do game.



Aproxime-se do balcão e converse com este atendente

FASE 1: HOTEL FUKUSHIMA
Objetivos: Entrar no quarto 413, eliminar Shi-hao e seus guardas e se encontrar com Lian fora do hotel
Personagem: Gabe Logan
Você começa dentro de um hotel. Vá até o balcão e fale com a recepcionista. Gabe receberá a chave do quarto 413. Feito isso, corra até este quarto, vá para o banheiro e pegue as armas que estão na banheira. Ande em direção à janela e mate todos os inimigos que estão do outro lado do prédio (salve o refém). Depois disto, saia da sala, desça as escadas e detone todos os soldados que encontrar pela frente. Quando seu agente encontrar um segundo lance de escadas, não desça. Vire à direita e observe a porta fechada. Abra esta porta e salve o homem com as tatuagens. Caso você tenha deixado o pobre homem morrer do outro lado do prédio, esta porta já estará aberta. Agora, volte para o segundo lance de escadas, desça e salve a enfermeira. Em seguida, siga a mulher até o final do corredor. Ela ficará atrás da mesa. Corra pelo corredor à direita e mate mais alguns inimigos. Cuidado para não atirar nos inocentes. Pronto, aperte ● para rolar sob o balcão e terminar a primeira fase.



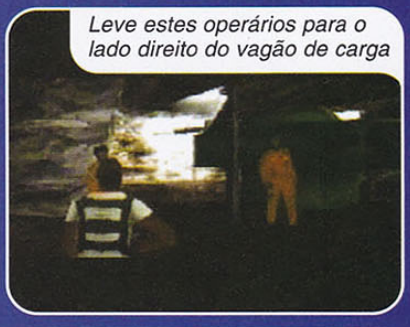
Recolha aqui a primeira planta e volte para o outro lado

FASE 2: COSTA RICAN PLANTATION
Objetivos: Desativar o sistema inimigo, transmitir coordenadas secretas para o quartel general, capturar ervas medicinais e procurar por arquivos especiais
Personagem: Gabe Logan
Siga sempre em frente, mate os dois soldados e encontre Lian Xing. Vá atrás dela e mate todos os inimigos que oferecem perigo. Lian vai ensinar a Gabe como destruir as metralhadoras automáticas. Basta jogar uma granada sobre as armas. Portanto, não perca tempo e destrua tudo o que encontrar. Mais adiante, seu agente verá um soldado sendo morto por Mara Aramov, a loira fatal que você enfrentará na última fase do game. Guarde muito bem este local. Proteja Lian até a cabana. Entre e vire na segunda sala à direita. Em frente desta mesma sala, pegue o detector de minas (mine detector) e o kit de comunicação (sample transportkits). Depois disto, não siga enfrente, pois este caminho só serve para Lian Xing. Saia da cabana e corra para o local onde você viu o soldado morrer. Passe pelas grades, vire à direita e observe um canteiro com plantas. Pegue uma delas (plant sample) e não avance, pois o caminho está cheio de minas e você terá que voltar aqui mais tarde. Vá para o outro lado e veja as três tendas. Entre na terceira e recolha mais uma erva. Aproxime-se da metralhadora destruída e tome o caminho da esquerda. Confira as animações, mate o soldado e salve as reféns. Passe pelas grades e pegue a última planta no canteiro. Fique ligado, pois às vezes a localização das plantas muda. Se isso acontecer, explore a área e as outras cabanas. Depois de recolher as ervas, corra para a cabana mais próxima e, na segunda sala à direita, acione o computador. Saia do local e siga para o final desta mesma cabana. Você verá um helicóptero. Mate os soldados, aproxime-se do bico da aeronave e pare a hélice. Agora volte para a primeira cabana e tome cuidado com as minas.

Seja rápido. Detone o inimigo que aparece em seu caminho

FASE 3: C-5 GALAXY TRANSPORT
Objetivo: Parar Rhoemer
Personagem: Gabe Logan
Está fase é muito simples. Ande até a cabine do avião e veja um homem correr. Este é Rhoemer, um dos criminosos mais perigosos. Na cabine, não mate o homem da esquerda, pois ele é o piloto. Acione o painel que fica no lado esquerdo e volte. Pegue uma arma dentro da caixa (UAS-12) e volte para o começo da fase. Atire em Rhoemer o máximo que puder, até ele cair do avião.

Caia na plataforma e salte exatamente neste local



Leve estes operários para o lado direito do vagão de carga

Coloque os explosivos no centro da caverna e comemore

FASE 4: PUGARI GOLD MINE
Objetivos: Salvar os trabalhadores, ativar os explosivos, resgatar alguns inocentes e interrogar Foremam Jones sobre os desaparecidos
Personagem: Lawrence Mujari
Você começa caindo de pára-quedas. Caia na plataforma grande, mate os soldados e vá para o local onde está escrito "jump here". Salte, pegue os explosivos, vá descendo e entre na caverna. Siga em frente e entre na entrada 411. Você verá dois trabalhadores escravos. Seu agente terá que escoltá-los. Ande até o local onde tem um vagão parado e vire à direita. Siga o caminho defendendo os trabalhadores. Após salvá-los, avance. Quando chegar na saída do complexo, seu agente verá uma plataforma com duas pessoas. A da frente é Jesus, o irmão de Lawrence, e o de trás o soldado vilão. Atire na cabeça do inimigo, aproxime-se de Jesus e mate os soldados que aparecem. Agora volte até o local onde você viu os escravos e procure por um lugar com as palavras "rig explosives here" escritas. Pronto, aperte ▲ e comemore a passagem para a próxima fase.

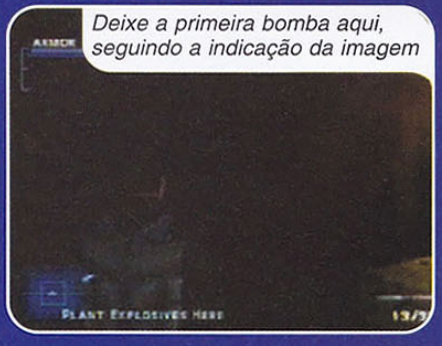
Puxe a alavanca para prosseguir sobre este vagão

Entre nesta sala e "converse" com Foreman Jones

FASE 5: PUGARY COMPLEX
Objetivos: Salvar os trabalhadores e interrogar Foreman Jones
Personagem: Lawrence Mujari
Vá até o trem que está à sua frente e acione-o. Suba no veículo e mantenha o botão ✖ pressionado para ficar abaixado. Mate o soldado e observe o compartimento de carga. Foreman Jones está dentro dele. Corra até este local e "converse" com Jones. Saia do compartimento e suba a ladeira. Mate todos os inimigos e, quando você descer as escadas, vire à direita e à direita novamente. Acione o painel com uma luz piscando e suba as escadas ao lado. Vire à direita, confira as animações e detone os soldados. Suba a escada, acione o computador que está dentro da sala e acabe com alguns soldados. Volte e fale com Jesus. Mate os soldados que estão subindo e entre no elevador.

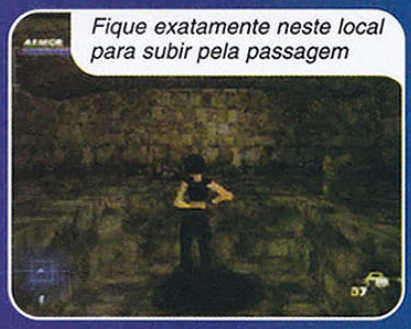
Este é o primeiro dos sete snipers que você deve matar

FASE 6: KABUL AFGHANISTAIN
Objetivos: Eliminar sete snipers, conferir as tropas inimigas, sabotar armas, distrair Logan Gonvoy, destruir armas russas e encontrar área restrita
Personagem: Lian Xing
Você começa em um corredor com uma entrada à esquerda e outra à frente. Siga em frente e mate o primeiro sniper. Mais adiante, vire à esquerda, suba sobre a pedra e em seguida sobre a viga. Detone outro sniper. Mire no sniper que está em cima do ônibus e não tenha dó. Volte e entre na passagem à direita. Não aproxime-se do ônibus. Entre no buraco e siga sempre em frente. Na segunda casa, vire à direita, suba sobre as pedras e mate o sniper. Pegue a arma (AU300) no baú. Com esta arma Lian pode ver os inimigos através da parede e seus tiros atravessam qualquer obstáculo. Feito isso, acabe com mais dois snipers, pule o pequeno muro à direita e desça para a rua. Siga à direita e vire na segunda entrada à esquerda. Passe pela primeira casa à direita e observe um buraco no chão. Não desça por ele. Suba e mate o último sniper. Volte e desça pelo buraco. Entre na primeira passagem à direita e acione as caixas de armas (weapon cache). Volte usando o caminho inverso e aguarde a explosão. Caia no buraco novamente e siga o fio no teto até chegar ao ponto onde ele acaba. Surgirá um mapa na parede. Aperte ▲. Lian tirará uma fotografia. Agora tome o caminho inverso, saia do buraco e vá para o local onde você matou o primeiro sniper. Corra até o ônibus e suba no veículo. Prepare a arma AU300 e mate os soldados que estão sinalizando.



Deixe a primeira bomba aqui, seguindo a indicação da imagem

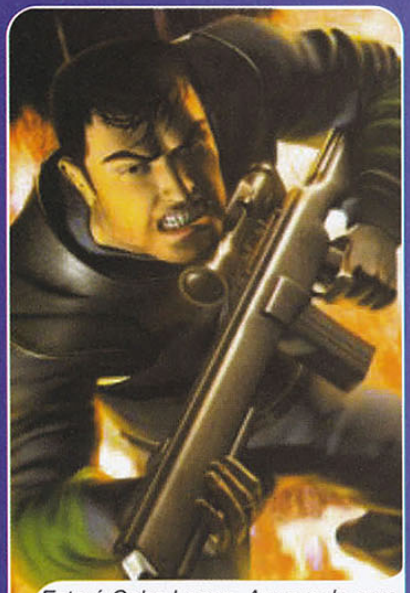
FASE 7: S.S LOREI
Objetivos: Colocar três explosivos no compartimento de carga do navio, encontrar vídeo secreto e detonar o local
Personagem: Gabe Logan
Mate o inimigo que está no alto e vá até a porta blindada com uma luz. Detone o inimigo e coloque os explosivos no canto inferior da parede. Saia pela porta que está aberta, pegue o caminho da esquerda e confira as animações. Entre na porta larga e mate o inimigo que está no alto. Abaixo da escada, no canto inferior esquerdo, coloque mais alguns explosivos. Siga pela direita, vire à esquerda e entre em mais uma porta. Depois da cena, mate os dois inimigos e coloque mais explosivos no canto inferior esquerdo, perto da porta com uma luz. Siga pelo caminho da esquerda e entre na passagem à direita, onde está escrito (KEEP CLEAR). Entre no elevador e atire no inimigo. Coloque mais um explosivo perto da escada (onde tem uma placa pequena) e suba a escada. Confira as animações, vire à esquerda e entre na passagem à esquerda. Você está na cozinha. Entre na fornalha. Você encontrará uma passagem secreta. Pegue os documentos sobre a mesa e mate o capitão. Saia da sala, siga pela direita e entre na primeira porta à esquerda. Desça pelas escadas e siga em frente. Siga pela passagem à direita, vá até o local onde está o videocassete e pegue a fita. Saia da sala e corra até o final do corredor. Desça as escadas, volte até o começo da fase e proteja sua amiga Maggie.



Fique exatamente neste local para subir pela passagem

FASE 8: AZTEC RUINS
Objetivos: Resgatar seis cientistas, fazer o download de um vírus, localizar e detonar explosivos, salvar dois doutores, recolher alguns artefatos e destruir sete computadores
Personagem: Lian Xing
Lian começa dentro de um túnel subterrâneo. Existem duas passagens: uma à esquerda e outra à direita. Como o caminho da direita é mais longo, tome o da esquerda, que ainda lhe renderá uma arma adicional. Mate os dois soldados. Procure por um buraco no chão com duas bocas de lobo e um orifício no teto. Fique sobre a boca de lobo que está paralela ao buraco do teto. Aperte ▲ para subir e, quando você estiver na parte mais alta, pressione ▲ novamente. No final do corredor você verá dois caminhos. Tome o caminho da esquerda, pois o da direita o levará de volta ao início da fase. Mais adiante, desça a escada e vire à esquerda. Você verá algumas caixas verde. Suba nelas para passar pelo buraco que está no teto e prosseguir. Seu agente aparece sobre uma plataforma. Desça, siga pelo caminho no final do corredor e tome cuidado com os soldados. Para facilitar a sua vida, atire nos tambores de gasolina que estão perto dos inimigos. Após as animações, mate os dois soldados que aparecem. Entre na porta à esquerda, salve o cientista e vá até o computador no centro da

sala. Acione o sistema e destrua-o com tiros rápidos. Agora, saia da sala e pegue o caminho à esquerda. Salve outro cientista e observe o outro caminho à direita. Não vá por este caminho agora. Siga até o final do corredor e entre na sala à direita. Destrua o computador, volte e tome o caminho da direita. Suba as escadas e mate os soldados. Muito cuidado nesta parte, pois existem muitos inimigos para enfrentar. Após matá-los, siga para o outro lado, entre as ruínas. Você verá alguns cientistas presos, mas não terá como salvá-los agora. Salve Weissiger e destrua mais um computador. Aproxime-se do local que tem um buraco na parede e um pilar caído. Passe pelo buraco e entre no corredor. Você verá mais cientistas presos. Passe por outro buraco na parede, no final do corredor. Mais adiante, seu agente entrará em uma sala com três computadores. Destrua-os e continue seguindo em frente. Na primeira sala à direita você pegará os explosivos que servem para libertar os cientistas. Saia deste local e entre na segunda sala, perto do final do corredor. Pegue o "virus sample" na caixa e destrua o último computador. Volte, saia desta sala, vire à direita e entre em outra sala no final do corredor. Liberte mais um cientista, desça pelo buraco e pegue o artefato (artifact) sobre o pilar caído. Você se lembra daqueles cientistas presos anteriormente? Volte e liberte os quatro últimos prisioneiros. Para facilitar, chegue perto da porta e aperte ▲. Lian colocará alguns explosivos no local. Afaste-se para não correr o risco de morrer na explosão.



Este é Gabe Logan. Apesar da cara de revoltado, ele é o herói do game

Coloque a bomba sobre o caminhão e fuja da explosão

Atire nestes tambores para liberar a passagem

FASE 9: WATERFRONT

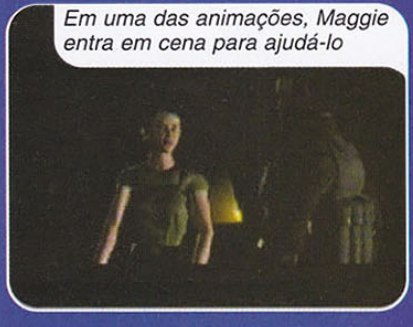
Objetivos: Impedir a fuga dos caminhões, escapar da Warehouse e sobreviver

Personagem: Gabe Logan

Vá até sua amiga Maggie, que está no portão 2. Depois de falar com ela, siga-a até que ela comece a atirar na torre. Enquanto isso, você terá que destruir o caminhão que está ao lado. Suba sobre o veículo e aperte ▲. Afaste-se rapidamente para não morrer na explosão. Feito isso, volte até Maggie e entre pelo portão que ela abriu. Agora, faça o seguinte: siga-a até ela parar atrás de um tambor. Fique perto dela e atire nos barris que estão no portão 3. Depois que eles forem destruídos, ela continuará andando. Acompanhe Maggie e detone mais um caminhão. Volte e siga seu amigo soldado (o mesmo que apareceu na animação). Entre no armazém e encontre Russell e Maggie, a amiga que você estava seguindo no começo da fase. Após os diálogos, siga Russell até ele parar em frente a uma porta. Enquanto ele tenta abri-la, atire em todos os inimigos que aparecem. Depois que ele abrir a porta, siga-o novamente até uma sala com um cofre. Quando ele estiver tentando abrir o cofre, use a mesma dica anterior: mate todos os inimigos. Depois disto, desça pela escada e pegue o Flack Jacket. Siga à direita e depois à esquerda. No final do armazém, seu agente encontrará um portão com o número 3. Atire nos tambores para destruí-los. Vá pela esquerda e detone mais um caminhão. Volte, entre no túnel e destrua outro caminhão .

Encontre Niggel neste local e não deixe que ele morra

Niggel, "o traidor", tentará matar seu agente com o caminhão



Em uma das animações, Maggie entra em cena para ajudá-lo

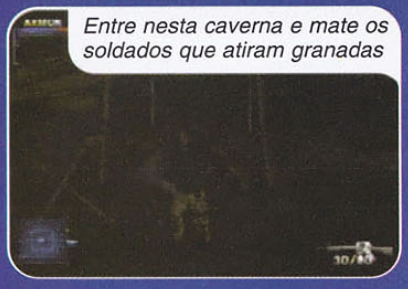
Chegou a hora da vingança. Acerte na cabeça de Niggel

FASE 10: DOCKS FINAL ASSAULT

Objetivos: Parar os caminhões, localizar Niggel, fazer o backup do sistema e parar Niggel e a última carga

Personagem: Gabe Logan

A primeira coisa a fazer nesta fase é encontrar Niggel. Para achá-lo, siga sempre em frente, vire na primeira entrada à esquerda e observe-o. Ele está entre as caixas. Após os diálogos, siga-o e tome cuidado para não perdê-lo de vista ou deixá-lo morrer. Quando você encontrar o caminhão, fique atrás do inimigo e, na primeira oportunidade, atire para matar. Esta fase é jogo rápido!



Entre nesta caverna e mate os soldados que atiram granadas

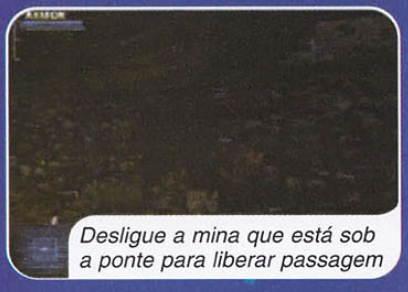
Use o nightvision, rifle para detonar os inimigos no escuro

A fase 13 começa aqui. Avance e siga pela esquerda

Mire e atire na cabeça deste sniper que está na montanha

Recolha o C4 e, mais adiante, coloque-o no tanque de guerra

Tire uma foto desta evidência e complete o primeiro objetivo



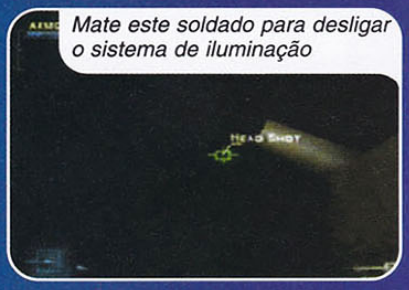
Desligue a mina que está sob a ponte para liberar passagem

FASE 11: CONVOY
Objetivos: Destruir armamentos inimigos, abrir passagem, eliminar snipers, usar explosivos na ponte e monitorar as tropas inimigas
Personagem: Gabe Logan
Você terá que escoltar um caminhão até o final da fase e defender Ellis. Comece eliminando todos os inimigos rapidamente, ou eles destruirão o caminhão. Quando o veículo parar pela primeira vez, tome o caminho da esquerda e entre no túnel. Continue avançando até o final e mate todos os inimigos que estão arremessando granadas na rua. Agora, volte e siga o caminhão. Ellis vai explodir a barreira que impede a passagem. Feito isso, permaneça na frente e destrua a outra barreira. Quando você chegar na ponte, vá para a esquerda e mate o sniper que está na montanha. Volte, vá para baixo da ponte, suba na pedra e depois na viga. Desative a mina e continue seguindo o caminhão. Ellis desativará uma outra mina. Por isso não deixe que ele morra. Mate os inimigos que aparecem. Depois disto, siga em frente e acabe com todos os snipers. Não esqueça de proteger Ellis. No final da estrada, detone todos os soldados e destrua a barreira.

FASE 12: THE BEAST
Objetivo: Destruir o tanque de guerra
Personagem: Gabe Logan
Comece esta fase matando todos os inimigos. Use o "nightvision rifle" para facilitar o serviço. Quando chegar a um local aberto, com algumas ruínas, pegue os explosivos C4 que estão na caixa. Depois atire contra os soldados até que o tanque de guerra apareça. Aproxime-se do veículo e coloque o C4 nele (não é preciso usar todos os explosivos). Agora, saia de perto do tanque, para não correr o risco de morrer na explosão, e use o "transponder".

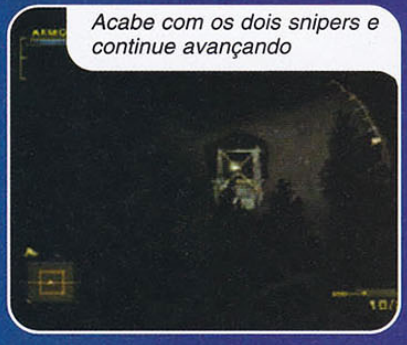
Lian Xing é bela e fatal. Ela pode entrar em qualquer base inimiga

FASE 13: AUSTRALIAN OUTBACK
Objetivos: Fotografar evidências de terrorismo, sabotar rádio de comunicação, resgatar Weissinger, eliminar quatro guardas e procurar experimentos biológicos
Personagem: Lian Xing
Vire à esquerda e siga sempre em frente até chegar a uma tenda com uma caixa de armas. Ao lado, você encontra um buraco no chão e uma barra gigante de ferro com as palavras "mass grave". Tire uma foto dela e avance em direção ao tambor que está pegando fogo, até encontrar algumas cabanas. Você verá uma antena de satélite. Sabote-a. Agora, vá até uma tenda com uma cerca verde e elimine quatro soldados com tiros certeiros na cabeça, pois eles estão com coletes à prova de balas. Entre na tenda e fale com a doutora Weissinger. Após a conversa, saia, vire à direita e novamente à direita. Entre no local e pegue o "DNA Polimerase". Agora volte até a entrada da cerca verde e avance. Entre na cabana que tem um tambor pegando fogo e pegue o "DNA Ligase". Volte ao início da fase e pegue o "Lysogenic Inhibitor Proteins", dentro da cabana. Vá até a doutora Weissinger e salve-a. Para isso, mate os soldados. Mais adiante, siga a doutora até o helicóptero.

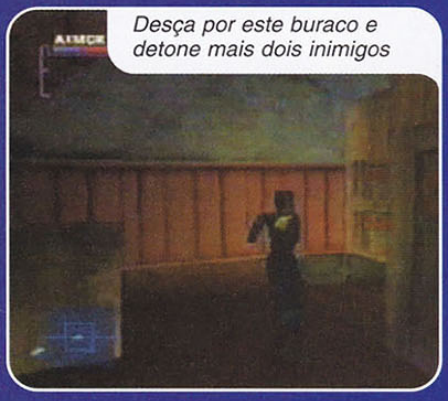


Mate este soldado para desligar o sistema de iluminação

FASE 14: ST. GEORGE AUSTRALIAN
Objetivos: Matar o comandante Silvers, recolher o antídoto para seis aborígenes e pegar um caminhão
Personagem: Lian Xing
Esta é a fase mais rápida do game. Tome muito cuidado para não ser visto pelos soldados, pois se isto acontecer, eles matarão os reféns. Avance e detone todos os soldados que encontrar pelo caminho. Aqui não tem segredo. Entre nas casas e salve os aborígenes. Ao todo, são seis índios que você deve salvar. Três deles estão nas casas, dois são mantidos como reféns e o último está no chão de uma caverna, no local por onde sai uma fumacinha. Quando encontrá-los, dê um antídoto para cada um deles. Após salvá-los, volte e entre no caminhão. Depois disto, é só ir ao helicóptero e matar os soldados.


Acabe com os dois snipers e continue avançando

FASE 15: PARADISE RIDGE
Objetivos: Abrir passagem, implantar dispositivos, eliminar dois snipers, procurar e resgatar Demarco
Personagem: Teresa Lipan
Nesta fase existe apenas um caminho para seu agente especial seguir: em frente. Comece matando dois snipers, avance e salve o agente Demarco. Passe pelas pedras e, quando você chegar nos postes de energia, sabote-os. Siga em frente, confira as animações e volte até o poste. Retire a bomba que você colocou, volte mais uma vez até o poste e avance. Quando encontrar a vila, fuja dos atiradores e siga até o final da fase. Fuja de todos os inimigos e evite ser atingido de bobeira.


Desça por este buraco e detone mais dois inimigos

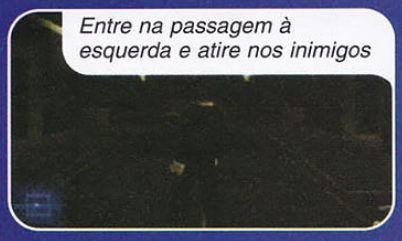
Atire na cabeça dos bandidos e salve o pobre refém

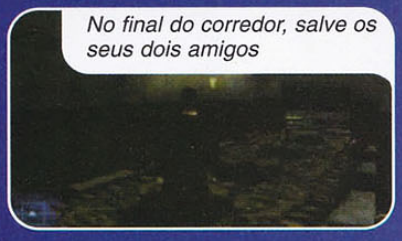
FASE 16: MILITIA COMPOND
Objetivos: Procurar Debbie e Kelly e encontrar os dados do satélite
Personagem: Teresa Lipan
Mate todos os inimigos e quando seu agente cair no buraco, detone os outros dois inimigos com tiros certeiros na cabeça. Salve o refém (se ele morrer não tem problema), desça pelo outro buraco e siga sempre em frente. Feito isso, passe pela porta pequena que está ao lado de um container (aperte ▲). Após as animações, mate o soldado sem ser visto, suba no container, corra e pule na plataforma ("jump here"). Aproxime-se do "Coronell Silvers" com muito cuidado e coloque a escuta telefônica em sua mochila. Volte e desça. Suba as escadas e salve o agente especial Kelly. Agora, desça pelo buraco e converse com as pessoas. Nesta parte, tome muito cuidado. Quando os soldados começarem a falar com Teresa, mantenha ✖ pressionado. Detone todos os inimigos que estão em seu caminho e passe pelo portão. Siga em frente e entre na primeira passagem que está em frente. Entre no galpão vermelho (no local onde está saindo fumaça) e avance até encontrar dois personagens. Confira as animações, entre no galpão que tem um telhado branco e acione a passagem secreta que fica sob um colchão no chão.

Proteja Dusty até ele encontrar a gatíssima Debbie

Nesta parte, tome cuidado para não cair nos buracos

FASE 17: UNDERGROUND BUNKER
Objetivos: Encontrar Debbie e recolher um kit de primeiros socorros
Personagem: Teresa Lipan
Siga Dusty Dakton e atire em todos os inimigos que surgem em seu caminho. Tome a passagem à direita e recolha a arma (K3G4). Tome muito cuidado, pois existe um buraco que pode atrapalhar a sua vida. Feito isso, sua agente verá Dusty parado. Avance pelo caminho lateral, pois não há perigo. Detone os quatro soldados e fique esperto para que Dusty não seja atingido. Depois disto, continue seguindo Dusty. Quando você chegar em um determinado ponto, sua agente receberá os óculos para visão noturna. Continue avançando e encontre Debbie. Volte e prepare-se para pegar um kit de primeiros socorros. Quando você encontrar uma sala que tem um colete a prova de balas (flack jacket) e várias entradas, passe pela passagem que parece um cano gigante. Se preferir, recolha antes a arma HK5 na passagem que fica à direita. Já a outra passagem (a do lado esquerdo) é o local para onde você deverá levar Dusty e Debbie para finalizar a fase. Avance, vire à direita e aperte ▲ para abrir a porta. Recolha o kit de primeiros socorros (first aid kit) e volte. Entregue o kit para Dusty e Debbie. Agora, siga a garota e detone todos os inimigos até chegar ao elevador. Continue protegendo Debbie e, quando Dusty ajudá-lo, corra para o auditório.


Entre na passagem à esquerda e atire nos inimigos


No final do corredor, salve os seus dois amigos

FASE 18: SENATE BUILDING
Objetivos: Capturar Mara Aramov, resgatar os agentes, desativar as bombas e entrar no elevador
Personagem: Gabe Logan
Tome muito cuidado com os soldados inimigos, pois eles estão usando coletes a prova de balas (flack jacket). Por isso, você deverá disparar tiros certeiros na cabeça de todos os inimigos. Corra sempre na mesma direção e entre na primeira porta à esquerda. Mais adiante, você encontra dois banheiros. Entre no da esquerda e detone os inimigos. Feito isso, atire no sistema de ventilação (shoot vents) e entre. Continue avançando e acione o painel (gate control) da próxima sala. Volte, vá ao banheiro da direita e destrua também o sistema de ventilação. Entre na passagem que surgiu e examine a gaveta da mesa. Pegue o "desk drawer" e faça o caminho inverso. O detalhe é que este item pode mudar de lugar. Portanto, se o "desk drawer" não estiver na gaveta, procure-o na estante de livros. Agora volte e corra pelo corredor que está totalmente coberto por um tapete. Salve os reféns e acabe com todos os inimigos. Após o resgate, volte pelo corredor, vire à direita, em seguida à esquerda e depois à direita novamente. Corra até o final do corredor e entre no elevador. Quando Gabe Logan sair do elevador, ignore os soldados e corra o máximo que você puder até chegar ao trem.

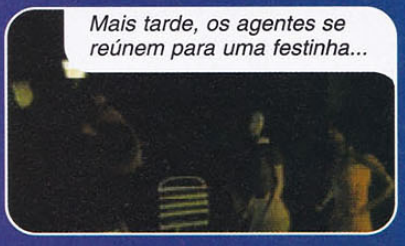
Seja rápido. Mate os dois soldados e salve o senador

Pegue os explosivos ao lado e coloque-os nesta porta

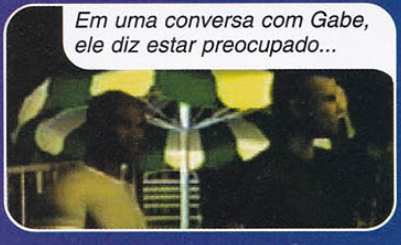
FASE FINAL: DC SUBWAY
Objetivos: Matar Mara Aramov, resgatar reféns e parar o veículo
Personagem: Gabe Logan
Agora falta muito pouco para detonar o game. Para concluir esta última fase, não se preocupe, pois não há segredo. Apenas avance e detone os soldados que aparecem em seu caminho. Quando você encontrar os vagões do trem, fique esperto. Existem três reféns que você deve salvar (o último é um senador). O procedimento é bastante simples: logo de cara, mate os primeiros inimigos com tiros certeiros na cabeça e recolha a arma AU300 que está dentro de uma caixa no lado esquerdo. Sem esta arma você não poderá matar Mara Aramov, a grande vilã do game. Siga em frente, acabe com o tenente, recolha os explosivos no outro vagão e coloque-os na porta. Após a explosão, observe que Mara tem um refém (Lian Xing). Se você entrar no vagão, ela o matará. E não adianta atirar na inimiga, pois existe um vidro muito resistente entre vocês. A dica é subir sobre o teto do vagão, andar alguns passos e posicionar o seu agente em cima de Mara. Fique tranqüilo pois ela não está vendo o seu herói. Feito isso, use a arma AU300, mire na cabeça de Mara e atire. Pronto, você acabou de detonar o terceiro episódio de Syphon Filter.

O grande final

Ferida, Mara Aramov fala as suas últimas palavras


Mais tarde, os agentes se reúnem para uma festinha...

... e Lawrence também aparece para comemorar


Em uma conversa com Gabe, ele diz estar preocupado...

... pois pode haver mais amostras do Syphon Filter

Ficha Técnica

PRODUTOR: Sony • **NA INTERNET:** www.scea.com

Ponto Forte: Missões mais perigosas, quatro heróis diferentes e novas armas.

Ponto Fraco: Muita violência, terrorismo e poucas inovações.

Diversão: 10,0

Plataforma: PS1

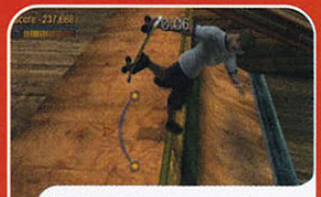
NOTA GERAL
9,0

Tony Hawk's Pro Skater 3

O novo Tony Hawk's do PS2 chegou com gráficos nervosos e jogabilidade incomparável

Nesta manobra, você pode até controlar o tempo

Agora está bem mais fácil "levar um chão"



Variedade de manobras aumentou bastante

Este terceiro episódio traz vários skatistas famosos

Se você curtiu as versões anteriores de Tony Hawk's, comece a babar. O terceiro episódio do game acabou de invadir o PS2 e mostrou muitas novidades, principalmente na jogabilidade. Desta vez, todos os movimentos dos skatistas, incluindo as manobras, estão mais realistas e suaves. E você ainda confere novos cenários superdetalhados, alguns em lugares imagináveis como uma usina de fundição e parques cheios de neve, por exemplo. Tudo isso graças ao potencial extraordinário do PS2.

Ângulos inéditos

Assim como os outros games da série, esta versão contou com a participação especial de Tony Hawk, um dos melhores skatistas do mundo. Além dele, outras feras do skate como Steve Caballero, Kareem Campbell, Rune Glifberg, Eric Kosten estão presentes no game para você se divertir. E neste episódio, todos os personagens são mostrados com mais detalhes, inclusive com rostos bem parecidos com os dos skatistas reais.

São mais de dez parques em diferentes partes do mundo para você detonar. Entre as cidades disponíveis estão o Rio de Janeiro, Los Angeles e Tóquio. E em cada uma das fases, você deve completar uma bateria de objetivos como marcar um número mínimo de pontos, procurar uma fita secreta ou encontrar vários objetos. Há ainda, algumas fases com salas e passagens secretas cheias de rampas e corrimãos que permitem manobras alucinantes.

Para aumentar ainda mais a diversão, novas manobras, como a Tucknee e a Saranwrap, foram adicionadas ao game. Além disso, alguns movimentos manuais presentes nas versões anteriores foram incluídos. E para aumentar a adrenalina, os parques estão cheios de pedestres. Isto sem falar nos veículos, que podem atropelar o seu personagem. Agora, confira as dicas que separamos e detone facilmente as primeiras fases do game.

Controles

✖	Saltar
▲	Manobras Grind
■	Manobras Flip
●	Manobras Grab
R1 e L1	Giro aéreo
R2 e L2	Inverte posição/180º
Select	Câmera
Start	Pausar/Opções

MANOBRAS AÉREAS

↑, ■	Impossible
↑/→, ■	Inward Heelflip
→, ■	Heelflip
↓/→, ■	Varial Heelflip
↓, ■	Pop Shove It
↓/←, ■	Varial Kickflip
←, ■	Kickflip
↑/←, ■	Inward Kickflip
↑, ↑, ■	Sal Flip
→, →, ■	Fingerflip
↓, ↓, ■	360 Flip
←, ←, ■	Varial
↑, ●	Nosegrab
↑/→, ●	Method
→, ●	Cannonball
↓/→, ●	Del Mar Indy
↓, ●	Airwalk
↓/←, ●	Stalefish
←, ●	Melon
↑/←, ●	One Foot Japan
↑, ↑, ●	Rocket Air
→, →, ●	Crossbone
↓, ↓, ●	Tailgrab
←, ←, ●	Benihanna
↑, ▲	Nosegrind
↑/→, ▲	Crooked
→, ▲	Board/Lip slide
↓/→, ▲	Smith/Feeble
↓, ▲	5-0 Grind
↓/←, ▲	Smith/Feeble
←, ▲	Board/Lip slide
↑/←, ▲	Crooked/Overcrook
↑, ↑, ▲	Nosebluntslide
↓, ↓, ▲	Bluntslide

O game apresenta o melhor visual da série

Cuidado! Se você vacilar poderá ser atropelado

Algumas rampas são extremamentes perigosas

DETONAÇÃO INICIAL

Acompanhe as dicas abaixo e chegue rapidamente ao segundo estágio do game.

Ative as cinco válvulas – Você deve deslizar sobre as cinco válvulas que estão espalhadas no cenário. Três delas estão localizadas na parede do lado esquerdo e as outras duas no lado oposto. Para ativá-las, basta saltar sobre elas e deslizar. Segure ✖ e, quando estiver próximo da válvula, solte o botão e aperte ▲. Assim que você ativar todas as válvulas, surge uma sala secreta perto do ponto inicial da fase.

Recolha as letras S, K, A, T e E Logo no início, pegue o caminho da esquerda, desça a rampa e recolha o "S" no primeiro half. Suba para o lado oposto e pegue o "K" no outro half. Mais adiante, atravesse o grande half, deslize pelo corrimão e recolha o "A" que fica no lado direito, perto do centro do cenário. Suba para o outro lado, deslize no outro corrimão (em forma de "U") e passe sobre o "T". Em seguida, faça o mesmo no corrimão à direita e recolha a última letra, o "E".

Fita secreta – Não é tão difícil pegar o tape do game. Ele está localizado no alto da fase, na plataforma superior, bem no centro da tela. Para chegar lá, suba pelo corredor estreito e salte para o outro lado. Tente fazer uma manobra aérea para aumentar a distância do salto.

10.000, 30.000 e 60.000 pontos Para conseguir a pontuação mínima do ranking profissional, você deve fazer o maior número de manobras no menor tempo possível. O detalhe é que você não deve repetir as manobras, ou os pontos serão mínimos. Uma boa dica é usar os corrimãos e pular de um lado para o outro em seqüência. Se você conseguir fazer isso sem cair, seu skatista receberá cerca de 20.000 pontos de uma só vez. Para facilitar, use uma das manobras listadas no quadro no topo desta página.

Melhore seu skatista – Quando surgir um item oval e de cor laranja em seu caminho, passe por cima dele. Cada item destes permite que você otimize as características do seu personagem como salto, velocidade e agilidade. Isso será muito útil para passar as outras fases do jogo.

Derrube o homem – Vá até o tanque d'água e deslize no corrimão amarelo, na parte onde estão os controles. Um gancho acertará o operário e o derrubará no tanque.

Ficha Técnica

PRODUTOR: Activision • **NA INTERNET:** www.activision.com

Ponto Forte: Novos cenários, movimentos realistas e mais manobras. É o melhor título da série.

Ponto Fraco: O potencial do PS2 não foi 100% aproveitado e alguns cenários são forçados.

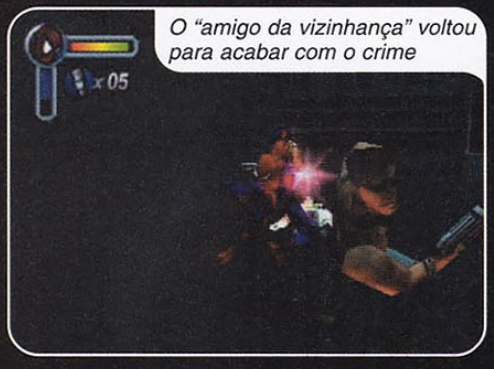
Diversão: 10,0

Plataforma: PS2

NOTA GERAL **9,5**

Spider-Man Enter: Electro

Use suas habilidades de aranha e o nosso roteiro exclusivo para debulhar o novo Spider-Man



O "amigo da vizinhança" voltou para acabar com o crime

O herói pode criar casulos de teia para detonar os inimigos

Texto: Julio Wecchi
Detonado: Edson Yamaguti

O PS1 acaba de ganhar um jogo exclusivo com um dos heróis mais famosos do mundo: o Homem-aranha. Spider-Man 2 Enter: Electro é o segundo jogo de PlayStation envolvendo o personagem e traz uma série de novidades, inclusive movimentos inéditos e jogabilidade melhorada.

Desta vez, você poderá explorar ainda mais os cenários, andar sobre postes, telhados, veículos e qualquer tipo de parede. Além, é claro, de enfrentar inimigos poderosos e cheios de surpresas.

O mundo está em perigo

O jogo tem enredo muito parecido com o do título anterior. Só que desta vez, o vilão da história é Electro, um homem que, com o auxílio de alguns aparatos, consegue voar e disparar poderosos raios elétricos. Ele está bem mais forte que nas histórias em quadrinhos e pretende dominar o planeta para se tornar o dono do mundo. Portanto, a sua missão é destruí-lo antes que seja tarde demais.

Para isso, Homem-aranha terá que encarar também outros inimigos como Lagarto, Shocker, Cabeça-de-martelo e Homem-areia. Além, é claro, de resolver quebra-cabeças simples e invadir bases secretas cheias de armadilhas e surpresas.

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Confira abaixo todos os movimentos animais do herói. Isso vai facilitar muito a sua vida.

▲ + ↓ ..... Puxar o inimigo com a teia
▲ + ↓ + ← ..... Puxar o inimigo com a teia e jogá-lo para a esquerda
▲ + ↓ + → ..... Puxar o inimigo com a teia e jogá-lo para a direita
▲ + ← ..... Criar luvas de teia
▲ + → ..... Criar casulo de teia e atacar
▲ + ↑ ..... Jogar bolas de teia
✖ + R2 ..... Lançar teia por duas vezes/Transporte

Controles

✖ ..... Saltar
● ..... Chute
■ ..... Soco
▲ ..... Atacar com a teia
R1 ..... Grudar na parede oposta
R2 ..... Lançar teia/Movimentação
L1 ..... Mirar em primeira pessoa
L2 ..... Mirar
Start ..... Pausar/Opções

2 Detonado

O sentido de aranha avisa quando o herói está em perigo

VOCÊ SABIA?

Existem duas versões de Spider-Man 2 para PS1. Isso mesmo. A primeira saiu alguns dias antes do atentado a Nova Iorque, quando as torres do WTC foram derrubadas por terroristas. Devido ao incidente, a produtora Activision cancelou a distribuição do jogo e começou a trabalhar em uma outra versão. Os cenários da cidade foram atualizados para que não exibissem mais as torres gêmeas.

Mas se você comprou a primeira versão do game, não há com o que se preocupar, pois a única diferença é o visual de fundo de algumas fases.

Os cenários do game receberam mais detalhes e cores

No início do jogo, aproxime-se do "?" e confira as dicas

Não tenha dó de ninguém e use seqüências rápidas nos bandidos

Um detalhe interessante do jogo é que ele traz uma fase tutorial muito bem elaborada para o jogador testar suas habilidades. Trata-se de um estágio de treinamento, chamado Modo Trainning, no qual você recebe os conselhos do Professor Xavier, o mestre dos X-Men.

Neste modo, o jogador tem a chance de praticar todas as habilidades de aranha, como o uso da teia, os saltos prolongados e ataques rápidos. É ideal para conferir os novos movimentos deste segundo episódio.

Confira agora as dicas especiais que preparamos para você e o guia estratégico para detonar todas as fases do jogo sem muito esforço.

DICAS DE INSETO

Acompanhe alguns macetes que serão úteis nas 24 fases do game:

1 – Tome muito cuidado quando saltar para lugares muito distantes. Dependendo da distância, o seu herói poderá não alcançar o outro lado.

2 – Quando você encontrar um grupo de inimigos, seja esperto. Fique a uma distância segura, use a mira e detone um de cada vez

3 – Puxe os inimigos com sua teia. Na maioria das vezes, eles morrem logo de cara, quando você dá o primeiro puxão.

4 – Preste atenção ao sentido da aranha, que exibe um sinal de fogo na cabeça do Homem-aranha. Isso significa que pode haver passagens secretas ou algum inimigo perto do seu herói aracnídeo.

5 – Siga o sentido da bússola sempre que ela aparecer no canto inferior direito da tela. Este equipamento indica o local para onde você deve ir.

Para alcançar os prédios distantes, use o botão R2

FASE 1 – ENTER THE WEB-HEAD
Objetivo: Seguir a direção da bússola
Esta fase funciona como um treino para as habilidades do Spider-Man. Logo de cara, siga o sentido indicado na bússola que aparece ao lado direito da tela. Recolha todas as interrogações que estão no caminho e siga as instruções que aparecem. Você terá que executar alguns comandos que aparecem na tela. É uma espécie de tutorial, muito útil para quem não conhece os movimentos do herói aracnídeo e quer aprendê-los (consulte o quadro de movimentos da página 37). Mais adiante, passe pelo guindaste para acessar a próxima fase.

Suba em um lugar alto e detone os inimigos sem ser visto

FASE 4 – WAREHOUSE 66
Objetivo: Detonar os capangas do armazém. O armazém está cheio de capangas de Shocker, um vilão de segunda classe. Para detoná-los, suba nos caixotes em um dos cantos da sala e acabe com os inimigos usando a sua mira e teia. Quando não houver mais inimigos ao alcance da teia, procure por locais que permitam a você detonar os outros capangas. Depois de derrotar todos os bandidos, prepare-se para enfrentar o poderoso Shocher.

Acabe com todos os inimigos que aparecem no seu caminho

FASE 2 – BURGLARY INTERRUPTED
Objetivo: Apagar os incêndios no café, em um carro e detonar os inimigos
Detone os inimigos que aparecem no início da fase e vá para a esquerda. Apague o fogo no carro jogando teias nas duas janelas da frente e corra para o final da rua. Vire à direita, vá para o fim da rua e confira a animação. Quebre o hidrante puxando-o com sua teia (use ▲ + ↓). Vire à direita e, na primeira rua, vire à direita novamente. Acabe com os inimigos e suba no prédio que fica no final da rua onde está o carro que pegou fogo.

Jogue os caixotes que estão pendurados sobre este chefão

FASE 5 – SPIDEY VS. SHOCKER
Objetivo: Destruir Shocker
Este é o primeiro chefão do game. Ele dispara rajadas de som e ondas de choque pelo chão ou pelas paredes. Não demore muito para detonar este vilão, pois o armazém está em chamas e pode explodir a qualquer momento. Acabar com este inimigo é muito fácil. No armazém, há três caixotes pendurados. Faça com que o inimigo fique entre você e um dos caixotes. Agora é só puxar o caixote sobre o inimigo e conferir os resultados. Dois deles devem acabar com o vilão.

Destrua as metralhadoras fixas espalhadas pela redondeza

FASE 3 – ROOFTOPS BY NIGHT
Objetivo: Chegar no armazém
Destrua os inimigos que aparecem no início da fase e acompanhe a direção apontada pela bússola. Detone a metralhadora fixa e passe pela ponte. Tenha cuidado, pois a fase está cheia de inimigos. Quando você chega perto das metralhadoras, a bússola some. Agora, Spider-Man terá que localizar e destruir mais três metralhadoras. Depois de detonar os equipamentos inimigos, basta acompanhar a indicação da bússola (ela aparece novamente) e comemorar a conclusão de mais uma fase.

Encontre as quatro chaves para desativar a bomba

FASE 6 – SMOKE SCREEN
Objetivo: Desativar a bomba
Siga a direção da bússola e detone alguns inimigos. Mais adiante, confira a animação que mostra um grupo de capangas fugindo com quatro chaves. Estas chaves em forma de cartão são os únicos dispositivos capazes de neutralizar uma bomba que foi instalada no alto do prédio. Você tem dois minutos para encontrá-los e recuperar as chaves. A localização de cada grupo é aleatória. Assim que conseguir uma das chaves, coloque-a na bomba para ganhar mais tempo. Ao colocar todas as bombas, você deve estar a caminho da próxima fase.

Suba nos postes e acabe com os inimigos sem que eles o vejam

FASE 7 – HANGAR 18

Objetivo: Entrar no hangar

Logo de cara, use a mira para subir no poste de iluminação (use L1 e, em seguida, R2). Continue usando a mira para detonar todos os inimigos e metralhadoras fixas que estão ao seu alcance. Assim que acabar com todos os alvos, vá para outro poste. Fazendo isso, seus inimigos ficarão sem saber o que aconteceu. Repita o procedimento e, depois de detonar todos os inimigos, confira mais uma surpreendente animação.

Tenha muito cuidado com os guardas que aparecem

FASE 10 – IN DARKEST NIGHT

Objetivo: Entrar na estação de trem

Esta fase é o primeiro quebra-cabeça do game. Para resolvê-lo, vá para a área 4, aperte o botão identificado como "reset" e volte para a área 3. Aperte os dois únicos botões, vá para a área 2 e aperte o botão da direita. Volte para a área 4 e acione o botão que fica ao lado do comando reset. Vá para a parede oposta e acione o interruptor identificado pelas luzes verdes. Pronto, confira a animação.

Destrua os latões para que o avião possa passar

FASE 8 – CRASH FLIGHT!

Objetivo: Salvar o piloto do avião

Nessa fase, você tem que parar o avião para salvar o piloto que está desacordado. Para isso, atire bolas de teia para destruir os latões que estão no caminho do avião (use L2 para mirar). Não se preocupe com os três primeiros latões, mas não deixe que o avião bata em mais nenhum. Sempre que chegar perto das portas do hangar, atire teia na alavanca do lado direito para abri-las. Se você deixar a aeronave bater em um dos portões será Game Over na certa. Depois da segunda porta, detone os latões e jogue teia em um dos motores do avião. O veículo vai começar a virar. Atire teia no outro motor para parar de vez a aeronave e finalmente salvar o piloto.

Nesta sala de controle, nosso herói abre a primeira porta

FASE 11 – HEART OF DARKNESS

Objetivo: Abrir caminho para o trem

Vá para a direção apontada pela bússola e entre na sala de controle. Acione o interruptor no painel e confira a animação. A bússola aponta para a próxima sala. Vá até ela. Acione os interruptores e continue na direção apontada pelo aparelho. Você vai chegar na outra sala de controle. Acione as chaves e vá para a porta sete (continue na direção apontada pela bússola). Assim você encontrará o seu velho amigo, o Homem-areia.

Ignore os inimigos que estão fora do seu caminho

FASE 9 – TO CATCH A THIEF

Objetivo: Seguir o sentido da bússola

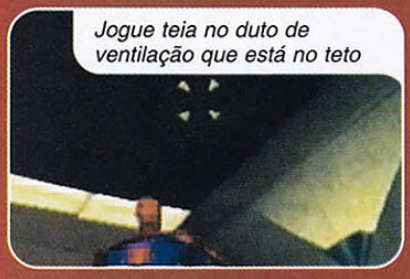
Siga o sentido da bússola e tome muito cuidado com os inimigos que estão com lança-granadas. Na parte inferior da tela, aparece um medidor de intensidade do sinal do sinalizador que o Homem-aranha grudou no helicóptero inimigo. Não perca tempo e siga a direção apontada pela bússola. Não deixe que o sinal fique fraco, ou você perderá o inimigo. Passe pelos guindastes e em seguida por um prédio enorme. Mais adiante, confira mais uma animação.

Para derrubar o muro de uma só vez, arremesse a empilhadeira

FASE 12 – CATCH THAT TRAIN!

Objetivo: Chegar ao trem

Neste estágio, você deve derrubar as paredes de areia que aparecem para impedir seu avanço (são três ao todo) e entrar no trem que partiu. Para isso, basta jogar os latões, caixas e empilhadeiras que você encontrar pelo caminho na parede de areia. É claro que a coisa não é tão fácil assim, pois o Homem-areia quer impedir o nosso herói a todo custo. Para vencer este desafio, não perca tempo com o inimigo. Derrube as paredes de areia e evite o vilão. As empilhadeiras destroem o muro de uma só vez. Assim que o Homem-aranha estiver no trem, você poderá curtir mais uma animação.


Jogue teia no duto de ventilação que está no teto

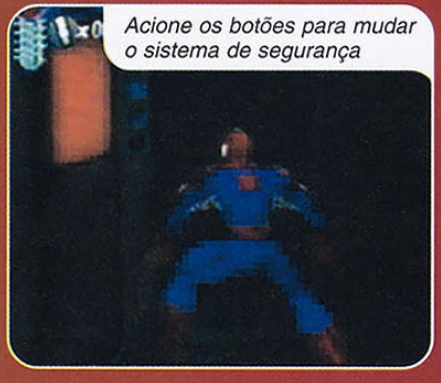
FASE 13 – GANGLAND
Objetivo: Salvar os reféns
Detone os inimigos, mire para o teto e abra a passagem de ventilação (Use L1 e em seguida lance uma teia para puxar a tampa da passagem de ar ▲+ ↓). Passe por ela, use a mira para reforçar o cabo do elevador e salte sobre ele. Acione o interruptor que está do lado direito e suba pelo lado esquerdo para sair do poço do elevador. Para pegar os capangas que estão "cuidando" dos reféns, vá para o teto, desça perto deles e puxe-os ou prenda-os com teia. Tome cuidado, pois caso um dos reféns seja baleado, será Game Over. Depois de libertar os reféns que estão nas duas salas, vá para a porta no final do corredor.

Acabe com todas as máquinas geradoras de "drones"

FASE 16 – MISSION: SPIDEY
Objetivo: Detonar as unidades de criação de drones, destruir as torres e os drones
Use R1 para grudar na plataforma que está sobre o Spider-Man. Vá para cima dela e atire no botão que aparece. O primeiro campo de força será desligado. Passe pela porta e detone as unidades de criação de drones e os inimigos que estão na sala. O botão que está no fundo da sala será liberado. Aperte este botão para desligar o segundo campo de força e vá para a próxima sala. Detone os quatro canhões laser e aperte o botão que está no topo da estrutura. Vá para a sala ao lado, vire à esquerda e acione o painel. Os drones de combate ficarão paralisados. Detone um de cada vez e aumente a temperatura da sala. Depois de destruir todos os drones, dispare teia nos três botões da máquina no meio da sala. Tome cuidado para não ser eletrocutado enquanto dispara. Agora aperte o botão no fundo da sala e entre no elevador, no corredor fora desta sala.

Bata no inimigo quando ele for pegar a metralhadora

FASE 14 – SPIDEY VS. HAMMERHEAD
Objetivo: Detonar o Cabeça-de-martelo
Agora você deve enfrentar o Cabeça-de-martelo. Ele ataca dando cabeçadas e usando uma metralhadora. Para acabar com o martelão, mantenha distância e use sua teia para jogar a metralhadora no chão. Quando o chefão parar para pegar a metralhadora, crie luvas de teia e detone o infeliz. Bata sem dó. Repita este procedimento até que tenha início uma animação. Feito isso, volte para o interior do prédio e continue executando o procedimento até que o inimigo não levante mais.


Acione os botões para mudar o sistema de segurança

FASE 17 – DOWNWARD SPIRAL
Objetivo: Subir usando o lançador de teias
Para chegar ao final desta fase você terá que usar L1 para mirar e R2 para grudar nas paredes. Vá para a primeira plataforma. Nela você encontra um painel verde e um vermelho. Aperte os dois botões que estão nestes painéis. Isso vai mudar os sistemas de segurança e liberar alguns drones. Para chegar ao próximo estágio é só subir até encontrar outra plataforma com os painéis verde e vermelho. Depois da terceira base, você encontrará uma porta sobre uma plataforma. Passe por ela.

Desligue as três máquinas antes que elas explodam

FASE 15 – SPIDEY IN THE MACHINE
Objetivo: Desligar as turbinas do laboratório, abrir as portas para a próxima fase
Desative as três máquinas apertando os botões que estão nos painéis. Detone os pequenos "drones" (robozinho flutuantes) e vá para a sala ao lado. Para desligar as turbinas, é preciso desbloquear o corredor fechado pela grade de laser. Vá até o painel que fica ao lado do corredor e faça com que as três bolas que ficam girando em torno do símbolo parem no centro da figura. É só apertar o botão do controle que apresenta o símbolo existente no meio da órbita da bola (■, ● ou ▲). Feito isso, passe pelo corredor e acione os dois interruptores que estão na sala de controle. Volte para a sala anterior, abra o duto de ventilação que está sobre a turbina da esquerda e passe por ele. Depois da animação, entre na área de segurança e passe pelo laser. Acione os dois interruptores, volte para a sala da última animação e passe pela porta número dois.

Ative o computador para criar uma substância roxa

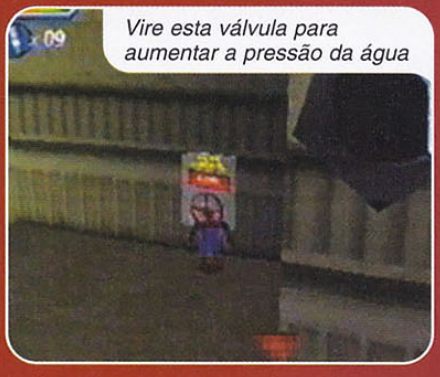
FASE 18 – SPIDEY VS. LIZARD
Objetivo: Acabe com o Lagartão
Tome muito cuidado no laboratório. Vá para o computador e faça com que os três quadrados parem nas áreas verdes. Você deve fazer isso para os compostos A, B e C, usando os botões do controle que têm o símbolo do componente (●, ■ e ▲). Feito isso, selecione "Override Containers" e pressione ✖. Assim você criará um composto fundamental para vencer o Lagarto. Pegue o item roxo, corra para longe do inimigo, dê meia volta e use o composto no monstro (aperte ▲). Crie luvas de teia e bata nele. Repita este procedimento quantas vezes for necessário. Depois de algum tempo, o Lagartão morre.

Detone os canhões laser que estão em seu caminho

FASE 19 – ACES HIGH
Objetivo: Desativar o radar e as torres de rastreamento
Para sobreviver aos ataques de laser você deve ter muita paciência. Faça com que o herói aracnídeo chegue até a torre do radar e desative-a. Lá de cima, detone os canhões laser que puder. Agora vá para as outras estruturas e desative as torres de rastreamento. Não perca tempo com os canhões laser, a não ser que eles não possam ser evitados. Depois de desativar todas as torres é só seguir a direção apontada pela bússola.

Escale a parede e preste atenção nas descargas elétricas

FASE 22 – ROCK OF AGES
Objetivo: Atingir o topo da estrutura
Você está em uma sala cilíndrica e deve subir até o topo. Para isso, basta escalar a parede evitando ser atingido. Para chegar ao final desta fase, tome cuidado com as descargas elétricas que são lançadas por Electro (o grande chefão). Por isso, sempre que seu sentido de aranha alertar, vá para um dos lados da tela. Fique esperto, pois as estátuas e os quadros da parede podem obstruir a passagem e atrapalhar o herói quando ele estiver fugindo das descargas.

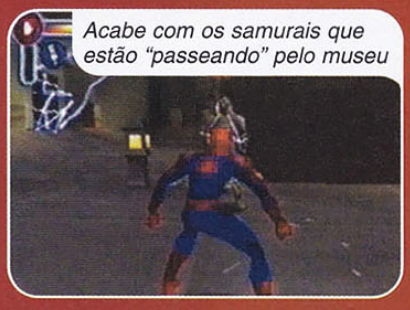


Vire esta válvula para aumentar a pressão da água

FASE 20 – SPIDEY VS. SANDMAN AGAIN
Objetivo: Exterminar o Homem-areia
O Homem-areia está de volta e desta vez você terá que derrotá-lo de uma vez por todas. Ele ataca com socos, marretadas e com jatos de areia. Para detonar este inimigo, vá para a válvula onde está escrito "low" e aumente a pressão da água para jogá-la sobre o monstro. Vá para um dos dois canos com uma válvula e acione-o. Faça com que o inimigo passe pelo jato de água. Assim que ele estiver paralisado e gritando, crie suas luvas de teia e detone-o. Repita o procedimento quantas vezes for necessário, até que o inimigo seja derrotado.

Salte sobre a plataforma e bata em Electro com luvas de teia

FASE 23 – SPIDEY VS. ELECTRO
Objetivo: Detonar Electro
Desta vez, você enfrenta Electro, o principal vilão do game. Ele dispara raios e, sempre que é atingido, cria um campo de energia que repele tudo ao seu redor, inclusive o Homem-aranha. Para vencer este chefão, crie luvas de teia (▲ + ↓) e salte para a plataforma onde o vilão está. Bata nele e salte para longe. Desta forma, você escapa das investidas. Repita este procedimento várias vezes até surgir uma fantástica animação.



Acabe com os samurais que estão "passeando" pelo museu

FASE 21 – KONICHI-WA SPIDER-SAN
Objetivo: Destrua o gerador de energia
Acabe com os samurais que estão espalhados pela fase. Eles estão equipados com armaduras de metal e deixam resíduos depois de detonados. Após acabar com todos os samurais, pegue o que sobrou deles e jogue contra o gerador de energia, no centro da sala principal. Feito isso, acompanhe mais uma animação.

Faça Electro atingir o gerador para que ele fique vulnerável

FASE 24 – TOP OF THE WORLD
Objetivo: Detonar o novo Electro
Desta vez, Electro ficou ainda mais poderoso. Enquanto estiver em forma de eletricidade, ele é invencível. Por isso, desative os geradores que estão espalhados pelos quatro cantos do prédio. Para isso, destrua os dois componentes (objetos cilíndricos) que cada gerador possui. Agora, faça com que Electro atire nos geradores, pois ele ficará fraco e vulnerável por um curto espaço de tempo. Para isto, fique atrás do gerador de forma que Electro dispare raios no equipamento. Quando isto acontecer, crie luvas de teia e acerte-o o máximo que puder. Repita este procedimento quantas vezes for necessário. Depois de muito esforço, o vilão vai para a cadeia e não oferece mais perigo para o povo de Nova Iorque.

Ficha Técnica

PRODUTOR: Activision • **NA INTERNET:** www.activision.com

Ponto Forte: Traz fases com missões bem variadas e a melhor jogabilidade da série.

Ponto Fraco: As câmeras não são inteligentes e atrapalham conforme o ângulo.

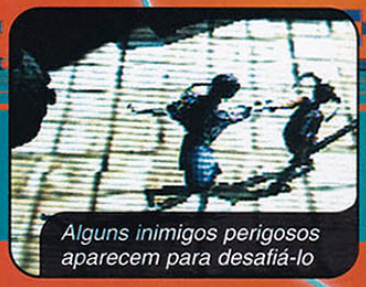
Diversão: 9,5

Plataforma: PS1

NOTA GERAL **8,5**

A Sony caprichou. Conheça um dos melhores games de aventura feitos para o PS2

Ico



Alguns inimigos perigosos aparecem para desafiá-lo

O castelo é gigantesco e cheio de armadilhas inesperadas

Quando encontrar Yorda, prepare-se para encarar o pior

Pequenos quebra-cabeças, criaturas das trevas e segredos inexplicáveis. Ico acabou de chegar exclusivamente para PS2 e, além de todos estes ingredientes, traz gráficos impressionantes e uma das melhores jogabilidades já vistas em um jogo de aventura em terceira pessoa. Apesar de ele contar com dezenas de comandos diferentes, é muito fácil controlar os movimentos do herói.

A princesa precisa de você

O jogo se passa em um mundo medieval, com personagens mágicos e guerreiros poderosos. Você assume o papel de um garoto muito corajoso, mas sem nenhuma habilidade especial. No início do game, o jovem é capturado por estranhas criaturas malvadas e trancado em uma sala escura. Mas ele consegue escapar do local e, sem saber o que está acontecendo, começa a explorar um gigante castelo medieval.

É exatamente aí, dentro do castelo, que começa a aventura. E a sua primeira missão é resgatar a princesa Yorda, que está presa no ponto mais alto da torre. Depois, você deverá fazer de tudo para protegê-la das criaturas das sombras. É adrenalina do início ao fim.

Além da história que vai sendo explicada ao longo do jogo, a produtora pegou pesado também na jogabilidade.

Você deve salvar a princesa das garras das criaturas das sombras

Controles

✖	Especial
●	Andar/Ação
■	Atacar
▲	Saltar
R1	Segurar/Chamar
R2	Câmera
Start	Pausar/Opções

Sua primeira missão é resgatar a princesa Yorda

MINI DETONADO

1 – Logo no início, não perca tempo. Suba as escadas e puxe a alavanca azul que está na parede. Uma passagem será aberta. Gire 180° e desça as escadas.

2 – Entre pela nova passagem e vá para o outro lado da sala. Pendure-se nas correntes e suba. Quando encontrar a plataforma mais alta, fique de costas para ela e salte para trás.

3 – Pule na janela e caia para o outro lado. Você está em uma grande sala. Suba a escada que fica à sua direita e continue avançando. Salte em mais uma corrente e atravesse o local.

4 – Tome muito cuidado para não cair no término do caminho. Para chegar ao outro lado, suba na janela mais próxima e salte para fora. Corra por fora (sempre à direita) e entre pela outra janela.

5 – No final da caminhada, seu herói encontra uma alavanca. Puxe-a para libertar a princesa e faça o caminho inverso, até a grande sala. Agora, suba a escada à esquerda (o caminho que você ainda não tinha pego) e avance.

6 – Fique de frente para a jaula que você acabou de descer e salte (aperte R2). Confira as animações e, depois, pegue a tocha que está ao seu lado. Corra em direção à pobre donzela e salve-a das garras da criatura das trevas (aperte R1).

7 – Feito isso, aproxime-se da grande porta (com os símbolos) e pressione ●. A princesa vai abrir passagem para você. Continue correndo na mesma direção até sair do castelo assombrado. Se a donzela se soltar de você, volte, aproxime-se dela e aperte R1.

8 – Atravesse a ponte e tome cuidado para não perder a princesa. Quando você encontrar um portão parecido com o anterior, repita o procedimento. Aproxime-se dele e aperte ● para que a bela garota faça o serviço mais complicado.

9 – Entre na sala e detone todas as criaturas das sombras. Sua missão é proteger a princesa, não importa como. Dentro do possível, procure por um caixote no chão e empurre-o para o outro lado.

10 – Depois disso, suba as escadas que apareceram e corra para cima, sempre no mesmo sentido. Quando você encontrar uma porta fechada, não se preocupe. Deixe a donzela neste local e caia para o andar inferior. Agora é com você!

Mesmo sem rumo, nosso herói medieval não desiste

O garoto conseguiu escapar das criaturas

Os vídeos entre as fases são arrasadores

Você controla um garoto comum, mas bastante corajoso

Mesmo com a câmera um pouco distante do herói, todos os movimentos são executados com facilidade. Os saltos, as escaladas de paredes, as subidas em correntes e os ataques não exigem nenhuma habilidade especial. Isto porque, em vez de precisão nos comandos, o que é fundamental para se dar bem no jogo são os reflexos rápidos para detonar os inimigos e a atenção para resolver os pequenos quebra-cabeças. Veja agora algumas dicas para debulhar o game.

SITE OFICIAL

No site oficial do game na Internet você confere várias informações interessantes e alguns joguinhos online divertidos. Para ter acesso a tudo isso de graça, digite o seguinte endereço no seu navegador: **http://www.scea.com/games/categories/actionadvent/ico/**

Ficha Técnica

PRODUTOR: Sony • **NA INTERNET:** www.scea.com

Ponto Forte: Excelente jogabilidade, gráficos realistas e movimentação acima da média.

Ponto Fraco: Alguns efeitos de luz são muito artificiais.

Diversão: 10,0

Plataforma: PS2

NOTA GERAL **9,0**

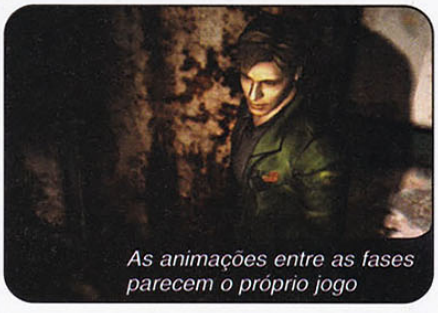
Se você achou Resident Evil assustador, prepare-se para encarar um game ainda mais aterrorizante

Silent Hill 2

Cuidado para não receber uma cuspida deste feioso

No hospital local você encontra uma simpática enfermeira

Para não se perder, fique atento ao mapa e explore tudo



As animações entre as fases parecem o próprio jogo

No início, James deve "passear" na estranha cidade

Mistérios, criaturas monstruosas e dezenas de quebra-cabeças diferentes de tudo o que você está acostumado a ver nos games de ação. É isto que você vai conferir em Silent Hill 2, que acabou de chegar para o PlayStation 2. O título vai muito além de um simples jogo de suspense e logo de cara surpreendeu a redação com gráficos animais e uma trilha sonora arrepiante, que muda conforme a situação. Isto sem falar nas apresentações entre as fases e na neblina aterrorizante que cobre toda a cidade do jogo.

História assustadora

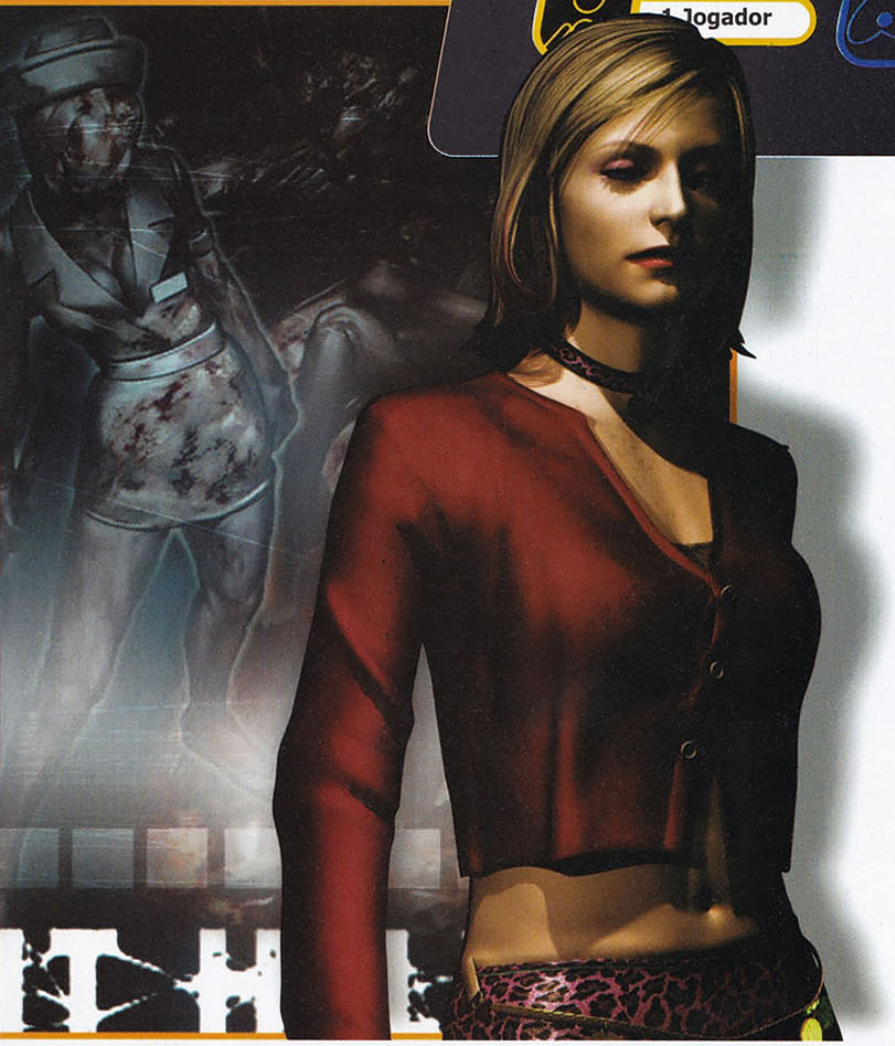
Neste segundo episódio, você assume o papel de James Sunderland, um homem comum, mas muito corajoso. A história não é exatamente uma seqüência do primeiro jogo, já que os fatos acontecem paralelamente aos do primeiro título.

Tudo começa quando James recebe uma carta de sua falecida esposa Mary Shepherd Sunderland. Mary morreu acidentalmente há três anos, o que fez de James um homem triste, sem muita vontade de viver.

Na carta, Mary diz que deseja se encontrar com James em um "lugar especial", mas não define onde. Apenas diz que James deveria saber onde é. Intrigado, o nosso herói parte para Silent Hill, a cidade onde mora o remetente da estranha carta. Portanto, o seu objetivo é

Controles

✖	Ação
●	Desligar a lanterna
▲	Mapa/Sair do inventário
R1	Desviar para a direita
R2	Preparar arma
R2 + ✖	Atacar
L1	Desviar para a esquerda
L2	Ajustar câmera
L3	Movimentação
Select	Pausar
Start	Inventário



descobrir se Mary ainda está "viva" e o local do encontro.

O detalhe é que, no início do game, James encontra uma mulher chamada Angela Orosco que também está tentando descobrir o paradeiro de sua mãe e seus irmãos. E como se não bastasse, ele acha uma mulher chamada Maria, que, exceto pelo cabelo, tem todas as características de sua amada.

Para complicar ainda mais a trama, surge uma garotinha chamada Laura que, apesar de falar pouco, parece saber de tudo, inclusive sobre a estranha carta.

É claro que durante o jogo, inúmeros monstros estranhos e inimigos ousados aparecem do nada para apavorá-lo. Agora, confira as dicas inéditas que separamos e a solução dos três primeiros quebra-cabeças do game.

DICAS MONSTRUOSAS

Save Game – Quando você encontrar um quadrado vermelho, aproxime-se e aperte ✖. Feito isso, coloque o seu memory card no console e salve o jogo. Guarde muito bem estes locais, pois você poderá salvar o game toda vez que achar necessário.

Detone os monstros – Para matar os monstros rapidamente com o bastão, segure R2 + ↑ e aperte ✖ para disparar golpes mais fortes sobre a cabeça do inimigo.

Ignore os inimigos – Sempre que James estiver correndo nas ruas e avenidas da cidade, fique esperto com os inimigos. Não é preciso encarar todos eles. Se for possível, ignore-os e corra (↑ + ■) o máximo que puder usando as laterais da tela.

Primeiro chefe – Quando surgir um monstro com um capacete de lata, fique atento. Aproveite que ele anda muito devagar e atire várias vezes no inimigo. Assim, que o monstrão chegar perto de você, corra para o outro canto da sala e continue atirando. Depois de um tempo, ele vai embora.

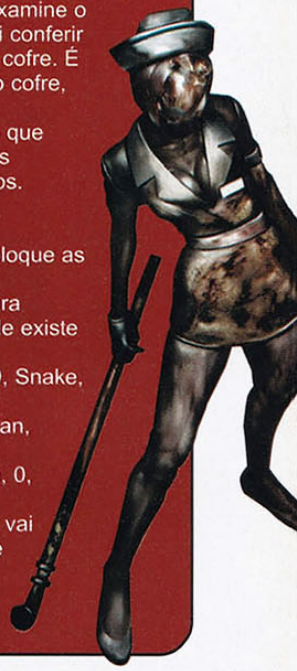
QUEBRA-CABEÇAS

Confira abaixo a solução dos quebra-cabeças do Woodside Apartment Complex que você encara no início do game. Agora não tem mais motivo para ficar empacado e sem saber o que fazer logo de cara.

1. O relógio – Empurrar o grande relógio e abrir uma passagem secreta é muito simples. Observe os nomes Henry, Mildred e Scott que estão marcados na parede. Eles apresentam os ânguloa em que cada ponteiro do relógio deve estar. O primeiro corresponde às horas, o segundo aos minutos e o último aos segundos. Use a Clock Key do quarto 208 para abrir a tampa do relógio e atrase-o para **9:10**.

2. O cofre – Quando você alcançar o segundo grupo de apartamentos, surgirá um cofre em uma sala. Para abri-lo, posicione o aparato no número **12**, gire à direita até o **1**, à esquerda até o **2** e, para finalizar, gire até o **7**. Esta senha é aleatória. Por isto, caso ela não funcione, vá para o banheiro do mesmo cômodo e examine o vaso sanitário. Você vai conferir a seqüência correta do cofre. É muito importante abrir o cofre, pois ele guarda grande quantidade de munição que será útil para detonar os monstros mais macabros.

3. A arca – Quando James achar a arca, coloque as três moedas em uma determinada ordem. Para cada nível de dificuldade existe uma solução:
Modo Easy: Old Man, 0, Snake, 0, Prisoner
Modo Normal: 0, Old Man, Prisoner, 0, Snake
Modo Hard: 0, Old Man, 0, Snake, Prisoner
Após abrir a arca, você vai conseguir a chave Lyne Key do quarto 209, do outro lado.



Ficha Técnica

PRODUTOR: Konami • NA INTERNET: www.konami.com

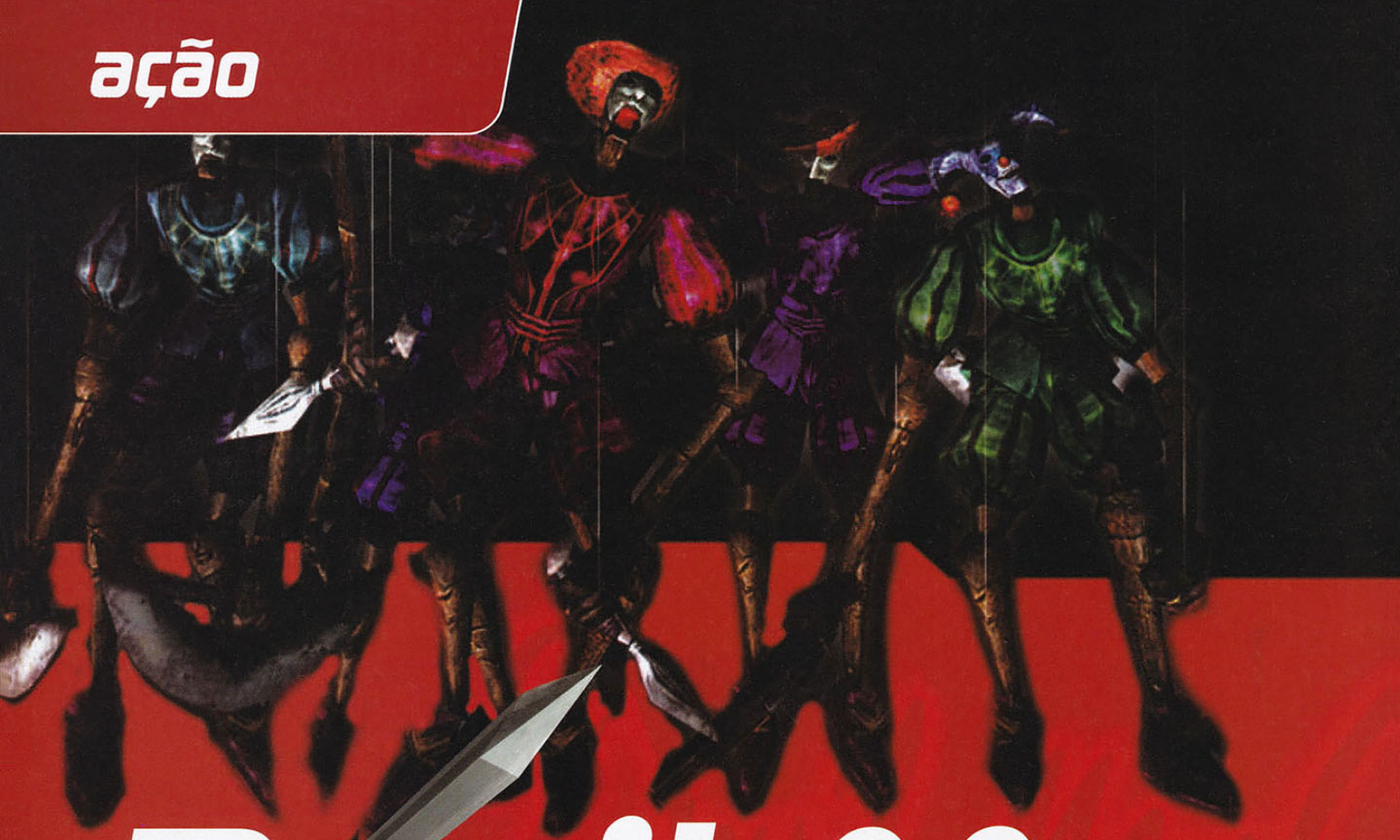
NOTA GERAL **9,0**

Ponto Forte: Gráficos detalhados, muito suspense e história envolvente.

Diversão: 10,0

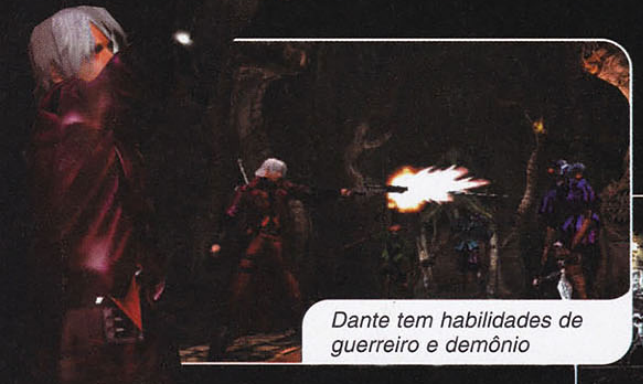
Ponto Fraco: Existe alguns bugs de iluminação e mudanças rápidas de sombras.

Plataforma: PS2



Devil May

Neste game, você assume o papel de um demônio camarada que precisa salvar a humanidade



Dante tem habilidades de guerreiro e demônio

Conforme o seu desempenho, é possível otimizar os ataques

Comece a babar neste novo game da Capcom. Batizado de Devil May Cry – que em português significa "Demônio pode chorar" – o jogo mistura muita ação, aventura e enigmas alucinantes. Bastante diferente da série clássica de Resident Evil, também da Capcom, este título traz uma jogabilidade nova com movimentos muito próximos do real e centenas de inimigos louquinhos para levar a sua alma. É um verdadeiro desafio do além.

O filho do pai

O protagonista do game chama-se Dante e é uma mistura de demônio e humano. Apesar de ter um lado geneticamente negro, Dante é bonzinho e luta no lado do bem. O herói tem habilidades de um superguerreiro – como saltos exagerados e uma força absurda – e pode até desenvolver asas e voar por alguns instantes. Mas ele também usa armas para se defender (uma espada e várias armas de fogo, entre as quais um

Controles

✖, ■	Ação
●	Atacar
▲	Saltar
R1	Preparar arma
R1 + ✖	Atirar
R2	Provocar
L2	Mapa
Analógico esquerdo	Movimentação
Select	Pause/Opções
Start	Inventário

Cry

INIMIGOS DO ALÉM

Confira a seguir os inimigos que você enfrenta durante o game e as dicas para cada um deles:

Marionetes – É uma marionete controlada por forças maléficas. Apesar de um pouco lento, este grande boneco ataca com lâminas afiadas que podem picotar o seu personagem. Fique esperto, pois eles aparecem em grande número. Para vencê-los, use seqüências rápidas e não dê tempo para este inimigo respirar.

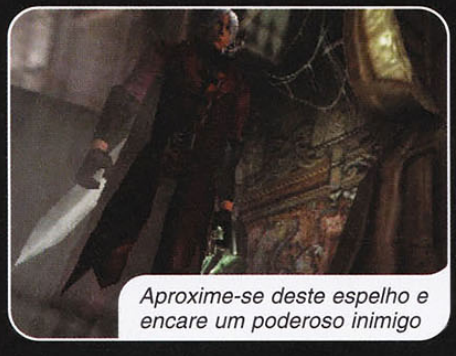
Sin Scissors – Uma mistura de bruxa com fantasma. Este inimigo pode atravessar paredes e atacar rapidamente com uma tesoura gigante. Ele voa sobre seu herói e pode dar um pouco de trabalho. Destrua esta criatura com golpes precisos e movimentos aéreos. Dependendo da situação, use o revólver sempre que estiver longe dele.

Shadow – Um espírito assassino que pode se transformar em diferentes animais, inclusive em uma pantera negra. Ele tem o ataque mais perigoso e pode destruir Dante rapidamente. Seja esperto, e fique pulando constantemente para escapar de seus ataques. Use as armas de fogo quando estiver longe e golpes precisos com a espada em curtas distâncias. Caso uma esfera luminosa apareça no corpo do animal, acerte-a com a espada até se livrar do inimigo.

Nero Angelo – Um anjo negro chamado Nero. É, assim como o inimigo anterior, um dos mais poderosos do game. Ele pode voar e disparar raios demoníacos. Para detoná-lo é muito importante aumentar o poder de sua espada, pois o adversário tem bastante energia. A dica é saltar sobre Nero e atacar rapidamente. Depois disso, fique a uma distância segura e prepare-se para escapar dos ataques inimigos.

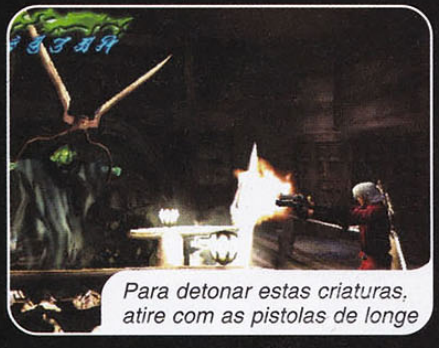
Phantom – O monstro mais forte do jogo. Trata-se de uma aranha gigante com cauda de escorpião. A criatura usa os ferrões e ataca com jatos de lava. A estratégia de combate é muito simples: salte sobre o corpo do monstro e dê vários golpes com a espada nas costas dele. Já para escapar dos ataques, salte para as laterais da tela e mantenha-se sempre a uma distância "segura".

Devil Man – É o responsável por toda esta bagunça. Chamado também de Esparta, este demônio pretende dominar o mundo dos homens e espalhar as trevas. Ele é o pai de Dante, o herói do game (o filho nasceu de uma relação com uma humana). Não será nada fácil vencer este inimigo, pois ele tem habilidades muito parecidas com as de Dante. A dica para derrotá-lo é usar ataques variados e escapar de suas investidas.



Aproxime-se deste espelho e encare um poderoso inimigo

Use a espada sempre que os fantasmas estiverem perto



Para detonar estas criaturas, atire com as pistolas de longe

par de revólveres e uma shotgun).

Sua missão é destruir todos os inimigos malignos que aparecem em seu caminho, salvar a humanidade e descobrir quem matou sua mãe e irmão. Mundus, um dos demônios mais poderosos do lado negro, pretende conquistar o mundo dos homens e espalhar as trevas por todo o planeta. Por isso, ele enviou centenas de criaturas sobrenaturais para atrapalhar a sua vida.

Por ironia do destino, este grande chefão é um parente de Dante (será o pai?) e pretende convertê-lo para as forças do mal. Portanto, além de encarar monstros de todos os tipos e gostos, você terá que eliminar o diabo em pessoa. Mas isto não será uma tarefa nada fácil, pois Mundus e seus servos farão de tudo para impedir o seu trabalho. Agora, confira no quadro desta página os principais inimigos do game e a tática para vencê-los. Assim o game vira marmelada!

Ficha Técnica

PRODUTOR: Capcom • **NA INTERNET:** www.capcom.com

Ponto Forte: Jogabilidade empolgante, muita ação com vídeos alucinantes.

Ponto Fraco: Os quebra-cabeças são muito fáceis e pouco criativos.

Diversão: 10,0

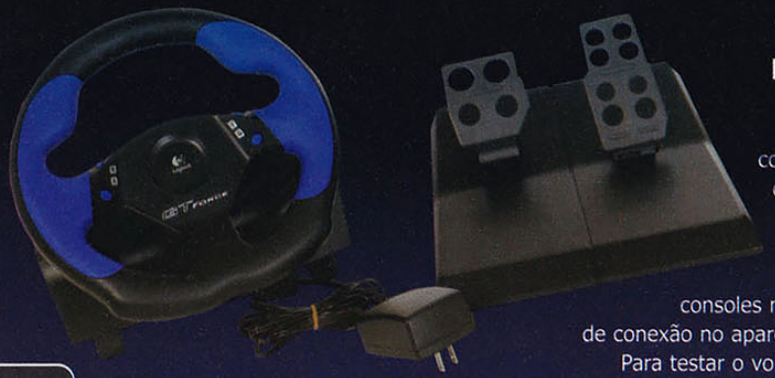
Plataforma: PS2

NOTA GERAL

9,0

GT FORCE

Este supervolante deixou o Gran Turismo mais divertido e realista. É um acessório obrigatório para quem curte jogos de corrida



Por Julio Wecchi

Se você é fanático por simuladores de corrida de carros, não pode deixar de conhecer este novo lançamento da Logicool. Produzido especialmente para o PS2, o GT Force é o volante oficial do Gran Turismo 3, o melhor simulador automobilístico lançado até o momento para um videogame. O equipamento tem alta sensibilidade, design esportivo e o exclusivo Force Feedback. Para quem não sabe, este recurso aumenta o "peso" do volante conforme a situação, deixando a simulação bem mais realista e divertida. É adrenalina pura!

Mão na massa

O equipamento é conectado à entrada USB do console. Isso quer dizer que ele não pode ser usado no PS1 e PSone, já que estes consoles não contam com este tipo de conexão no aparelho.

Para testar o volante, foram usados dois games: Gran Turismo 3 e Nascar Heat, ambos do PS2. O volante funcionou de imediato e não houve a necessidade de calibrá-lo. No caso do GT3, foi preciso alterar a configuração do volante para "Simulation", para que o recurso de retorno de força fosse ativado.

O interessante é que o acessório funciona ao mesmo tempo que o controle Dual Shock 2, permitindo que o jogador alterne os equipamentos a qualquer hora. Isto é muito útil, principalmente quando você precisa de velocidade para navegar nos menus do game com o controle. Mas o mais divertido foi encarar os dois games com este excelente volante.

O Nascar 2002 não mostrou muita compatibilidade com o GT Force. O acessório ficou um pouco mole, parecendo estar solto, mas apresentou muita precisão nas curvas. Já no GT3, a coisa foi bem diferente. Todos os recursos funcionaram, inclusive o Force Feedback.

Com este retorno de força, o carro fica mais "pesado" nas curvas e os movimentos mais precisos. E quando a sua máquina passa sobre uma zebra, o volante começa a balançar para os lados e tremer. O funcionamento é parecido com os simuladores arcades como o Daytona USA e Sega Rally.

Por enquanto, o GT Force não tem representação no Brasil, mas você pode encontrá-lo em importadoras como a PowerStation Magazine que está vendendo o produto por R$ 590,00.

CONTROLES

L . . . . . Diminuir a marcha/ Direcional esquerdo
R . . . . . Aumentar a marcha/ Direcional direito
Pedal acelerador/B . . . . . Acelerador
A . . . . . Start/Pausar
Y . . . . . Freio de mão
C . . . . . Câmera traseira

Fotos: Valerio Romahn – Ilustração: Wilson Jr.
Produção: Letícia Bueno – Modelo: Laura Schilke - Setting Produções (11) 3083-4383
Maquiagem: Fábio Nogueira/ C. Kamura
Veste: Biquini Acervo Europa

Características

- Compatível com PS2
- Conexão USB
- Pedaleira dupla
- Seis botões no volante
- Design esportivo
- Retorno de força
- Fonte de alimentação de 24V
- Sistema de fixação
- Formato confortável para as mãos
- É o volante oficial do Gran Turismo 3

VERSÃO LIMITADA

A Logitech fabricou uma série limitada do GT Force com as mesmas características, funções e design do modelo que testamos. A diferença é o logo oficial do GT3 estampado no volante. Para tê-lo, você terá que desembolsar R$1.500,00.

Ficha Técnica

Fabricante: Logicool • **Na Internet:** http://www.logicool.co.jp

Onde encontrar: PowerStation Magazine (0xx11) 3341-1361 • www.powerstationmagazine.com • **Preço:** R$ 590,00

Ponto Forte: Excelente desempenho, sensibilidade e precisão.

Ponto Fraco: O mecanismo de fixação da base não é muito bom. Preço elevado.

NOTA GERAL

9,0

PlayStation Mania

Confira os acessórios mais loucos que estão chegando especialmente para PS1, PSone e PS2

FIRESTORM UPAD

Produzido pela Thrustmaster, este controle se destaca dos demais acessórios para PlayStation. Ele traz turbo para todos os botões, um design diferente e dois motores internos para vibração (Dual Shock 1 e 2). Além disso, ele é compatível com três modos diferentes: analógico, digital e Negcon.

- Turbo para os botões
- Dois motores para vibração
- Funciona no PS1 e PS2
- Direcional com oito posições

FICHA TÉCNICA
Fabricante: Thrustmaster
Preço médio: US$ 25 • www.thrustmaster.com

MONITOR LCD

A Xtecnologies acabou de lançar uma telinha de cristal líquido para o PSone. Com dois alto-falantes embutidos, o equipamento se encaixa atrás do console, transformando-o em um videogame portátil. Além disso, você pode ligar um DVD Player, um videocassete e até um PS2 no monitor, usando-o como se fosse um televisor convencional.

- Compatível com PSone
- Instalação rápida
- Telinha de cinco polegadas
- Design quadrado

FICHA TÉCNICA
Fabricante: XTecnologies
Preço médio: US$ 120 • www.xtecnologies.com

FIGHTING ARENA

Chegou a hora de encarar com mais realismo o seu jogo de luta preferido. O Fighting Arena traz um tapete, duas colunas verticais e quatro sensores de movimentos. Os botões estão espalhados em vários pontos e são ativados com uma simples aproximação das pernas, braços, pés ou punhos.

- Sensor de movimentos
- Quatro tipos de ajuste
- Compatível com PS1 e PS2
- Tapete especial

FICHA TÉCNICA
Fabricante: Thrustmaster
Preço médio: US$ 80 • www.thrustmaster.com

Arquivos PlayStation

TODOS OS SEGREDOS QUE TENTARAM ESCONDER

É muito fácil encontrar a dica para o seu game favorito. Basta olhar o índice, ir até a página indicada e debulhar

Detonado

Capcom Vs SNK 2 (PS2) 52

A

ATV Offroad Fury (PS2) 52

B

BMX 2002 Featuring Ricky Carmichael (PS2) 55

C

Castlevania Chronicles 60
Championship Motocross 2001 Featuring Ricky Carmichael 52

D

Dance Dance Revolution 5th Mix 53
Driver 2 58

E

Elemental Gearbolt 60

H

Hi Octone 60

K

Knockout Kings 2001 54

N

Nascar Thunder 2002 61
NBA Street (PS2) 58
NHL Hitz 2002 58
Nick Toons Racing 61

P

Parasite Eve 2 56

R

Rayman Brain Games 61
Rescue Heroes Molten Menace 62
Resident Evil: Code Veronica X (PS2) 59

S

Scooby-Doo And The Cyber Chase 62
Smuggler's Run (PS2) 59
Street Fighter EX3 (PS2) 63

T

Tales Of Destiny 2 60
Tiny Toon Adventures: Plucky's Big Adventure 63
Tony Hawk's Pro Skater 3 58

ATV OFFROAD FURY
(PlayStation 2)
CÓDIGOS SECRETOS
Escolha o Modo Pro-career e entre com os passwords no lugar do seu nome. O jogo voltará para o menu principal. Quando isso acontecer, selecione-o novamente e inicie um jogo.
Todos os ATVs
CHACHING
Todas as pistas
WHATEXIT
Modo Expert
ALLOUTAI

CHAMPIONSHIP MOTOCROSS 2001 FEATURING RICKY CARMICHAEL
Modo para dois jogadores
A opção Multiplayer do game segue a mesma linha dos outros títulos da série. O único ponto negativo deste modo é que a tela foi dividida verticalmente, diferente dos tradicionais jogos de corrida. Isso significa que você perderá um pouco da visão lateral da pista, o que torna o game mais difícil. Para resolver isto, entre no menu "Options" e depois em "Racing Settings". Altere o item "Vertical" da opção "Split Screen" para "Horizontal". Agora, confira os resultados e divirta-se.
Vídeos animais
Conforme o seu desempenho no game, alguns vídeos são liberados imediatamente e podem ser acessados a qualquer momento. Para isso, entre no Menu "Options" e depois em "Extras". Agora, basta selecionar o vídeo desejado e pressionar ✖. Mas lembre-se de salvar o game em seu Memory Card antes de desligar o videogame.
Estilo livre
O FreeStyle é um dos modos mais divertidos. O seu objetivo é fazer o maior número de pontos que puder. Para isso, seu personagem deve fazer manobras arriscadas num determinado período de tempo. Para se dar bem, acompanhe as dicas abaixo e faça a melhor pontuação do game:
1 - Use os freios somente depois que você ultrapassar os obstáculos, enquanto seu personagem girar a moto para o sentido contrário.
2 - Tente alinhar a moto antes

Continua...

Capcom Vs. SNK 2

C

CAPCOM VS. SNK 2
(PlayStation 2, versão americana ou japonesa)
Jogo debulhado com todos os golpes dos 48 lutadores, incluindo os secretos. Além disso, você confere as dicas mais quentes do game.
GOLPES ESPECIAIS
CONTROLES
✖ - Chute Fraco
● - Chute Médio
R2 - Chute Forte
L2 - Chute Triplo
■ - Soco Fraco
▲ - Soco Médio
R1 - Soco Forte
L1 - Soco Triplo
GOLPES BÁSICOS
Taunt: Start
Throw: R1 ou R2 (perto)
Dodge: ■ + ✖
Guard Cancel: → + ▲ + ●
Delayed Stand: L1
Forward Evade: → + ■ + ✖
Dash/Running: →, →
Hop backward: ←, ←
Quick Jump: ↓, ↑ (rapidamente)
GROOVES
Existem seis tipos de grooves: C, A, P, S, N, K. Cada um permite alguns golpes e seqüências diferentes. Confira abaixo cada um dos movimentos alternativos:
Custom Combo (A Groove): R1 + R2
Parries (P Groove): → ou ↓ antes de atacar
Charge-Up (S Groove): segure R1 + R2
MAX Mode (N Groove): R1 + R2
GCE (N Groove): ■ + ✖ durante a defesa
Just Defended (K Groove): durante a defesa, antes de atacar
TURMA DA CAPCOM
BALROG/VEGA - STREET FIGHTER 2
Backslash: L1
Short Backslash: L2
Sankaku Tobi: salte na parede, ↗
Rolling Crystal Flash: segure ←, → + soco
Scarlet Terror: segure ←, → + chute
Sky High Claw: segure ↓, ↑ + soco
Flying Barcelona Attack: segure ↓, ↑ + chute
Izuna Drop: segure ↓, ↑ + chute, →/←/↓ + soco
SUPERGOLPES
Flying Barcelona Special: segure ↙, ↘, ↙, ↗ + chute, soco
Rolling Izuna Drop: segure ↙, ↘, ↙, ↗ + chute, →/←/↓ + soco
Scarlet Mirage: segure ←, depois →, ←, → + chute
Red Impact: segure ←, depois →, ←, → + soco (Level 3)
BLANKA - STREET FIGHTER 2
Surprize Forward: → + L2
Surprize Back: ← + L2
Rock Crush: ← + R1
Amazon River Run: ↘ + R1
Forward Kick: ↙ + R2
Rolling Attack: segure ←, → + soco
Vertical Rolling: segure ↓, ↑ + chute
Backstep Rolling: segure ←, → + chute
Electric Thunder: aperte soco rapidamente
SUPERGOLPES
Direct Lightning: segure ←, →, ←, → + soco
Shout of Earth: segure ↓, ↙, ↘, ↑ + soco, rapidamente
Ground Shave Rolling: segure ←, depois →, ←, → + chute
CAMMY WHITE - SUPER STREET FIGHTER 2
Spiral Arrow: ↓, ↘, → + chute
Cannon Spike: →, ↓, ↘ + chute
Axle Spin Knuckle: →, ↘, ↓, ↙, ← + soco
Hooligan Combination: ←, ↙, ↓, ↘, →, ↗ + soco
- Cannon Strike: aperte chute
- Razor Edge Slicer: aguarde o Hooligan Combination
- Fatal Leg Twister: ←/→ + chute (perto da cabeça)
- Cross Scissor Pressure: ←/→ +chute (perto)
SUPERGOLPES
Spin Drive Smasher: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + chute
Reverse Shaft Breaker: ↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← +chute (rapidamente)
CHUN-LI - STREET FIGHTER 2
Yousou Kyaku: ↓ + ● (no alto)
Tenshin Shuu Kyaku: ↘ + R2
Sankaku Tobi: salte na parede, ↗
Kikou Ken: ←, ↙, ↓, ↘, → + soco
Hyakuretsu Kyaku: aperte chute rapidamente
Tenshou Kyaku: segure ↓, ↑ + chute
SUPERGOLPES
Kikou Shou: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + soco
Hoyokusen: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + chute
DAN HIBIKI - STREET FIGHTER ALPHA
Gadouken: ↓, ↘, → + soco
Koryuken: →, ↓, ↘ + soco
Dankukyaku: ↓, ↙, ← + chute
Kuuchuu Dankukyaku: ↓, ↙, ← + chute (no alto)
TAUNTS
Air Chouhatsu: Start (no alto)
Zenten Chouhatsu: ↓, ↘, → + Start
Kouten Chouhatsu: ↓, ↙, ← + Start
Shagami Chouhatsu: segure ↓, Start
SUPERGOLPES
Shinkuu Gadouken: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + soco
Koryurekka: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + chute
Hishoburaiken: ↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← + chute
Chouhatsu Densetsu: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + Start
DHALSIM - STREET FIGHTER 2
Drill Zutsuki: ↓ + R1 (no alto)
Drill Kick: ↓ + chute (no alto)
Yoga Fire: ↓, ↘, → + soco
Yoga Flame: →, ↘, ↓, ↙, ← + soco
Yoga Blast: →, ↘, ↓, ↙, ← + chute
Yoga Teleport: ←, ↙, ↓, ↘, → + L1 or L2
SUPERGOLPES
Yoga Volcano: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + chute
Yoga Stream: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + soco
Yoga Tempest: →, ↘, ↓, ↙, ←, →, ↘, ↓, ↙, ← + soco (Level 3)
EAGLE - STREET FIGHTER
Manchester Black: ↓, ↙, ← + soco
Canterbury Blue: ↓, ↘, → + soco
Oxford Red: ←, ↙, ↓, ↘, → + chute
Liverpool White: ↓, ↙, ← + chute
St.Andrew Green: →, ↓, ↘ + soco
SUPERGOLPES
Manchester Gold: ↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← + soco
Union Jack Platinum: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + soco
EDMOND HONDA - STREET FIGHTER 2
Harai Geri: ←/→ + R2
Sumo Press: ↓ + R2 (no alto)
Hyakuretsu Harite: Hitsocorapidly
Super Zutsuki: segure ←, → + soco
Super Hyakkan Otoshi: segure ↓, ↑ + chute
Ooichou Nage: giro de 360° + soco (perto)
SUPERGOLPES
Onimusou: segure ←, →, ←, → + soco
Orochi Kudaki: giro de 720° + soco (Level 3)
GOUKI/AKUMA - SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO
Tenma Kuujin Kyaku: salte ↗, ↓ + ● (no alto)
Gou Hadouken: ↓, ↘, → + soco
Zankuu Hadouken: ↓, ↘, → +soco (no alto)
Shakunetsu Hadouken: →, ↘, ↓, ↙, ← + soco

Gou ShouryuKen: →, ↓, ↘ + soco
Tatsumaki Senpuu Kyaku: ↓, ↙, ← + chute (no alto)
Hyakki Shuu: →, ↓, ↘ + chute
- Hyakki Gouzan: aguarde o Hyakki Shuu
- Hyakki Goushou: soco
- Hyakki Goudan: chute
- Hyakki Gousai: ←/→ +soco (perto da cabeça)
- Hyakki Goutsui: ←/→ +soco (perto)
Ashura Senkuu: →, ↓, ↘/←, ↓, ↙ + L2/L1

SUPERGOLPES

Messatsu Gou Shouryuken: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + soco
Tenma Gouzankuu: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → +soco(no alto)
Messatsu Gouhadou: →, ↘, ↓, ↙, ←,→, ↘, ↓, ↙, ← + soco
Shun Goku Satsu: ■, ■, →, ✖, R1 (Level 3)

SHIN GOUKI/SHIN AKUMA - CAPCOM VS. SNK 2

Tenma Kuujin Kyaku: salte ↗, ↓ + ● (no alto)
Gou Hadouken: ↓, ↘, → + soco
Zankuu Hadouken: ↓, ↘, → +soco (no alto)
Shakunetsu Hadouken: →, ↘, ↓, ↙, ← + soco
Gou ShouryuKen: →, ↓, ↘ + soco
Tatsumaki Senpuu Kyaku: ↓, ↙, ← + chute (no alto)
Tenma Shurettou: ↓, ↓ + L1/L2
Ashura Senkuu: →, ↓, ↘/←, ↓, ↙ + L2/L1

SUPERGOLPES

Messatsu Gou Shouryuken: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + soco
Tenma Gouzankuu: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → +soco (no alto)
Messatsu Gouhadou: →, ↘, ↓, ↙, ←,→, ↘, ↓, ↙, ← + soco
Kongou Kokuretsu Zan: →, ↘, ↓, ↙, ←, →, ↘, ↓, ↙, ← + chute (Level 3)
Shun Goku Satsu: ■, ■, →, ✖, R1 (Level 3)

KEN MASTERS - STREET FIGHTER

Fumikomi Mae Geri: → + ●
Shiden Kakato Otoshi: → + R2
Hadouken: ↓, ↘, → + soco
Shoryuken: →, ↓, ↘ + soco
Zenpou-Tenshin: ↓, ↙, ← + soco
Tatsumaki Senpuu Kyaku: ↓, ↙, ← +chute (no alto)
Nata Otoshi Geri: ←, ↙, ↓, ↘, → + ✖
Kamabarai Geri: ←, ↙, ↓, ↘, → + ●
Oosoto Mawashi Geri: ←, ↙, ↓, ↘, → + R2
- Inazuma Kakato Wari: ← + ●
Ryusenkyaku: ←, ↓, ↙ + chute

SUPERGOLPES

Shouryureppa: ↓, ↘, →,↓, ↘, → + soco
Shinryuken: ↓, ↘, →,↓, ↘, → + chute (várias vezes)
Shippu Jinraikyaku: ↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← +chute (Level 3)

KYOSUKE KAGAMI - RIVAL SCHOOLS

Aerial Launcher: ↘ + R2
Cross Cutter: ↓, ↘, → + soco
Denjin Upper: →, ↓, ↘ + soco
Shadow Wave: ↓, ↘, → + soco (no alto)
Shadow Breaker: ↓, ↙, ← + soco
Shadow Cut Kick: ↓, ↘, → +chute (no alto)

SUPERGOLPES

Saikyo Cross Cutter: ↓, ↘, →,↓, ↘, → + soco
Super Denjin Upper: ↓, ↙, ←,↓, ↙, ← + soco
Double Shadow Cut Kick: ↓, ↘, →,↓, ↘, → +chute (no alto)
Final Symphony Remix: →, ↘, ↓, ↙, ←, →, ↘, ↓, ↙, ← + chute (Level 3)

MAKI - FINAL FIGHT 2

Rebbuu Kyaku: L2
Sankaku Tobi: salte na parede, ↗
Genko: ↓, ↘, → + soco
Hayagake: ↓, ↘, → + chute
- Jyaku De Wazaga Hassei: ✖, chute (✖ para parar)
- Chuu De Wazaga Hassei: ●, chute (● para fazer um slide)
- Kyou De Wazaga Hassei: R2, chute
Tengu Daoshi: ←, ↙, ↓, ↘, → + soco (no alto)
Hassou Kyaku: ↓, ↙, ← + soco/chute (no alto)
Saka Hayagake: ↓, ↙, ← + chute
- Jyaku De Wazaga Hassei: ✖, chute (✖ para parar)
- Chuu De Wazaga Hassei: ●, chute
- Kyou De Wazaga Hassei: R2, chute (R2 para saltar)

SUPERGOLPES

Bushin Gou Raiha: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + soco
Tesshin Hou: ↓, ↘, →,↓, ↘, → +chute (várias vezes)
Ajara Tengu: giro de 720° + soco (perto e no alto)

MIKE BISON (BALROG) - STREET FIGHTER

Dash Straight: segure ←, → + soco
Dash Ground Straight: segure ←, ↘ + soco
Dash Uppercut: segure ←, → + chute
Dash Ground Uppercut: segure ←, ↘ + chute
Turn Punch: segure L1/L2 e depois solte o botão
Buffalo Headbutt: segure ↓, ↑ + soco

SUPERGOLPES

Crazy Buffalo: segure ←, →,←,→ + soco
Gigaton Blow: segure ←, →,←, → + chute (Level 3)

MORRIGAN AENSLAND - DARKSTALKERS

Shell Kick: ↓ + chute (no alto)
Soul Fist: ↓, ↘, → + soco (no alto)
Shadow Blade: →, ↓, ↘ + soco
Vector Drain: →, ↘, ↓, ↙, ← +soco (perto)

SUPERGOLPES

Soul Eraser: ↓, ↘, →,↓, ↘, → +soco (no alto)
Cardinal Blade: ↓, ↘, →,↓, ↘, → + chute
Valkirie Turn: →, ↘, ↓, ↙, ← + chute, (no alto)
Darkness Illusion: ■, ■, →, ✖, R1 (no alto com Level 3)

ROLENTO SCHUGERG - FINAL FIGHT

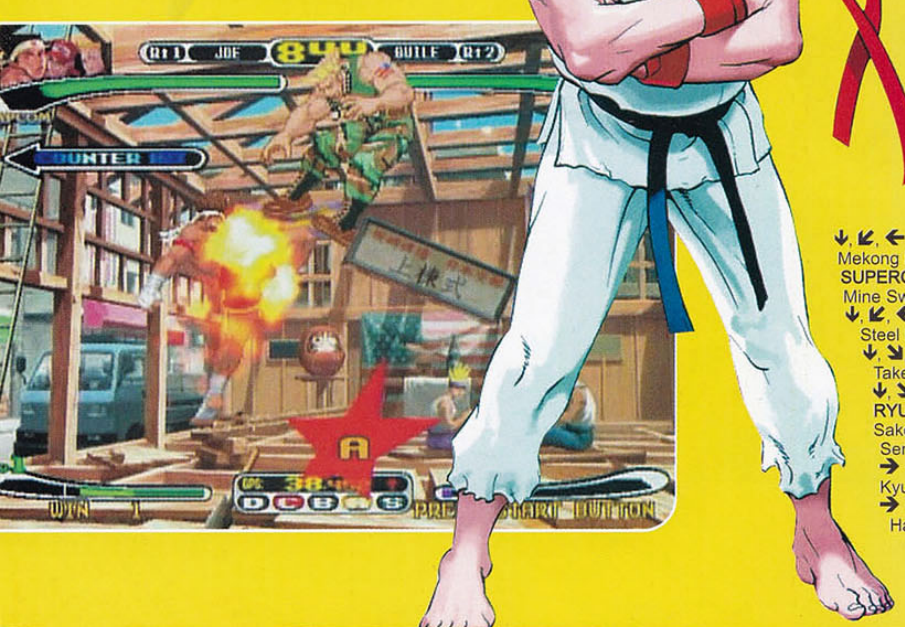
Spike Rod: ↓ + ● (no alto)
Fake Rod: → + ●
Quick Jump: ↓, ↑
Scouter Jump: L2
Patriot Circle: ↓, ↘, → + soco (3X)
Stinger: →, ↓, ↘ + chute, soco/chute
Mekong Delta Air Raid: ↓, ↙, ← + soco, soco
Mekondelta Escape: ↓, ↙, ← + chute, soco/chute
Mekong Delta Attack: L1, soco

SUPERGOLPES

Mine Sweeper: ↓, ↙, ←,↓, ↙, ← + soco
Steel Rain: ↓, ↘, →,↓, ↘, → + chute
Take No Prisoners: ↓, ↘, →,↓, ↘, → + soco

RYU - STREET FIGHTER

Sakotsu Wari: → + ▲
Senpuu Kyaku: → + ●
Kyuubi Kudaki: → + R1
Hadouken:



Continuação: CHAMPIONSHIP MOTOCROSS 2001

de encostar no chão. Se uma das rodas da sua magrela estiver mais adiantada que a outra, seu motoqueiro poderá capotar.
3 - O tempo é muito curto. Por isso, evite correr até os limites do cenário. Assim que você cair no chão, faça o retorno imediatamente.
4 - Faça manobras criativas e evite fazer sempre as mesmas. Quanto maior a variedade de manobras, maior será a quantidade de pontos em seu "score".

Manobras Animais

Para detonar no modo FreeStyle, tente fazer uma das manobras abaixo. Pressione os botões no instante que seu motoqueiro estiver no ar.
No-Hander: ↑ + R2
No-Footer: ↓ + R2
Nac-Nac To The Left Side: ← + R2
Nac-Nac To The Right Side: → + R2
One-Footed Superman: ↑ + ●
Superman: ↓ + ●
No-Footed Can-Can: ← + ●
No-Handed Surfer: ● + R2 + ↑
Cordova: ● + R2 + ↓

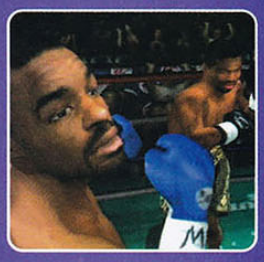
DANCE DANCE REVOLUTION 5TH MIX

Músicas secretas

Conforme o seu desempenho e ritmo no game, alguns sons adicionais são liberados para você dançar. Confira abaixo a lista das músicas secretas:
1 - Abyss - DJ TAKA
2 - Sana Molette Na Ente - Togo Project feat. Sana
3 - Mr. T. (Take Me Higher) - Risky Men feat. Asuka M
4 - I Was The One - Good-Cool
5 - Absolute - DJ TAKA
6 - The Cube - DJ Suwami
7 - DXY! - TaQ
8 - Radical Faith - TaQ
9 - Electro Tuned (The SubS Mix) - TaQ

Músicas extendidas

1 - Oops! I Did It Again (Fired Up Mix) - Rochelle
2 - Hot Limit - John Desire
3 - Dynamite Rave (Long Ver.) - Naoki
4 - B4U Glorious Style - Naoki



KNOCKOUT KINGS 2001
CÓDIGOS ESPERTOS
Entre no menu "Game Mode" e depois em "Career". Feito isso, coloque uma das senhas abaixo no lugar do nome do seu lutador e divirta-se.
Tirar o dobro de energia do adversário
DOUBLEDAMAGE
Lutador invencível
INVINCIBLE
Lutador amarelo
SEPIA
Lutador preto-e-branco
BAW
Todos os atributos 100%
Bebê no ringue
NALU
Lutador Ashy Knucks
KNUCKS
Lutador Barry Sanders
SANDERS
Lutador Jason Giambi
GIAMBI
Lutador Junior Seau
SEAU
Lutador Owen Nolan
NOLAN
Lutador Steve Francis
FRANCIS
Lutador The Bulldog
BULLDOG
Lutador Bebê
BABY
Lutador Cyclops
EYE
Lutador Palhação
CLOWN
Lutador Gorila
GORE
Lutador Schmacko Throb
THROB

GOLPES BRUTAIS
Durante o combate, faça um dos movimentos abaixo. Mas fique esperto, pois você poderá ser desclassificado do combate.
Cabeçada
R1 + R2, ▲
Cotovelada
R1 + R2, ■
Direto no baço
R1 + R2, ●
Soco baixo
R1 + R2, ✖

DETONE O ADVERSÁRIO
Confira a melhor estratégia para vencer o computador ou surpreender o seu amigo:
1 - Mantenha o seu lutador sempre em movimento. Uma boa dica é circular em volta do oponente. Para isso, use os botões direcionais ↑ ou ↓. Isso é muito útil, principalmente para escapar

Continua...

↓,↘,→ + soco
Shakunetsu Hadouken: ←,↙,↓,↘,→ + soco
Shoryuken: →,↓,↘ + soco
Tatsumaki Senpuu Kyaku: ↓,↙,← +chute (no alto)
SUPERGOLPES
Shinkuu Hadouken: ↓,↘,→,↓,↘,→ + soco
Shinku Tatsumaki Senpukyaku: ↓,↙,←,↓,↙,← + chute
Shin Shouryuken: ↓,↘,→,↓,↘,→ + chute (Level 3)

EVIL RYU - STREET FIGHTER ALPHA 2
Sakotsu Wari: → + ▲
Senpuu Kyaku: → + ●
Tenma Kuujin Kyaku: salte,↗,↓ + ●
Hadouken: ↓,↘,→ + soco
Shakunetsu Hadouken: ←,↙,↓,↘,→ + soco
Shoryuken: →,↓,↘ + soco
Tatsumaki Senpuu Kyaku: ↓,↙,← + chute (no alto)
Ashura Senkuu: →,↓,↘/←,↓,↙ + L2/L1
SUPERGOLPES
Shinkuu Hadouken: →,↘,↓,↙,←,→,↘,↓,↙,← + soco
Messatsu Gou Shouryuken: ↓,↘,→,↓,↘,→ + soco
Denjin Hadouken: →,↘,↓,↙,←,→,↘,↓,↙,← + chute (Level 3)
Shun Goku Satsu: ■,■,→,✖, R1 (Level 3)

SAKURA KASUGANO - STREET FIGHTER ALPHA 2
Flower Kick: → + ●
Hadou Shou: ↓,↘,→ + soco
Shou'ou Ken: →,↓,↘ + soco
Shunpuu Renkyaku: ↓,↙,← + chute (no alto)
- Crouch Forward: ↓,↙,← + ✖
- Forward Kick: ↓,↙,← + R2
Ouka Kyaku: ↓,↘,→ + chute (no alto)
Sakura Otoshi: →,↓,↘ + chute, soco, soco, soco
SUPERGOLPES
Shinkuu Hadouken: ↓,↘,→,↓,↘,→ + soco
Haruissen: ↓,↙,←,↓,↙,← + chute
Midarezakura: ↓,↘,→,↓,↘,→ + chute

VEGA/M.BISON - STREET FIGHTER 2
Psycho Vanish: →,↓,↘ + soco
Psycho Impact: segure ←,→ + soco
Double Knee Press: segure ←,→ + chute
Somersault Skull Diver: segure ↓,↑ + soco, soco (no alto)
Head Press: segure ↓,↑ + chute
- Somersault Sky Diver: soco
Vega Warp: →,↓,↘ + L2/L1
SUPERGOLPES
Heartbreak Despair: segure ←,→,←,→ + soco
Knee Press Nightmare: segure ←,→,←,→ + chute

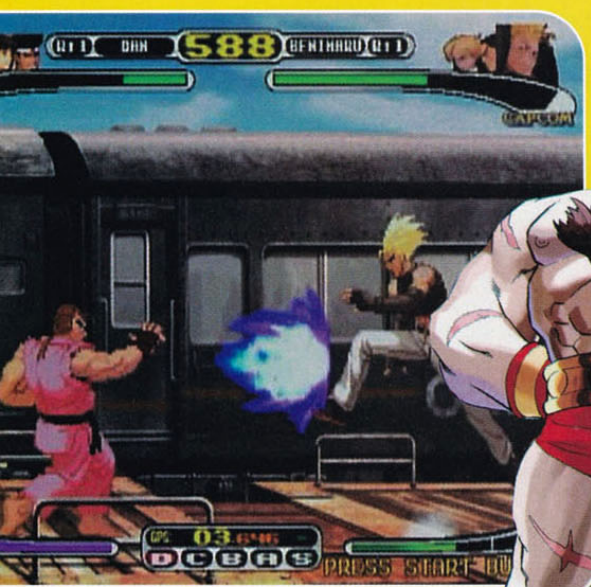
VICTOR SAGAT - STREET FIGHTER
Tiger Shot: ↓,↘,→ + soco
Ground Tiger Shot: ↓,↘,→ + chute
Tiger Uppercut: →,↓,↘ + soco
Tiger Crush: →,↓,↘ + chute
Tiger Knee: ↓,↘,→,↗ + chute
SUPERGOLPES
Tiger Raid: ↓,↙,←,↓,↙,← + chute
Tiger Genocide: ↓,↘,→,↓,↘,→ + chute
Tiger Cannon: ↓,↘,→,↓,↘,→ + soco
Ground Tiger Cannon: ↓,↙,←,↓,↙,← + soco

WILLIAM F. GUILE - STREET FIGHTER 2
Rolling Sobat: ←/→ + ●
Spinning Backfist: → + R1
Sonic Boom: segure ←,→ + soco
Somersault Kick: segure ↓,↑ + chute
SUPERGOLPES
Sonic Hurricane: segure ←,→,←,→ + soco
Total Wipeout: segure ←,→,←,→ + chute
Somersault Strike: segure ↓,↘,↙,↑ + chute

YUN - STREET FIGHTER 3
Senpuu Kyaku: → + ●
Dakai: → + R1
Raigeki Shuu: salte, ↑/↗,↘ + chute
Zesshou Hohou: ↓,↘,→ + soco
Tetiuzan Kou: →,↓,↘ + soco
Kobokushi: ↓,↙,← + soco
Nishoukyaku: →,↓,↘ + chute
Zenpou Tenshin: →,↘,↓,↙,← + chute (perto)
SUPERGOLPES
Raijin Mahken: ↓,↘,→,↓,↘,→ + soco
Raishin Mahhaken: ↓,↘,→,↓,↘,→ + chute
You Hou: ↓,↙,←,↓,↙,← + soco (Level 3)
Hiten Souryuu-jin: ↓,↙,←,↓,↙,← + chute (no alto com

Capcom Vs. SNK 2

Capcom Vs. S



Level 3)
ZANGIEF - STREET FIGHTER 2
Double Lariat: L1
Quick Double Lariat: L2
Banishing Flat: ➔, ↓, ↘ + soco
Screw Piledriver: giro de 360 + soco (perto)
Atomic Suplex: giro de 360° + chute (perto)
Flying Power Bomb: giro de 360° + chute
SUPERGOLPES
Final Atomic Buster: giro de 720° + soco (perto)
Aerial Russian Slam: ↓, ↘, ➔, ↓, ↘, ➔ + chute

TURMA DA SNK

ATHENA ASAMIYA - KING OF THE FIGHTERS '94
Double Knee: ➔ + ●
Psycho Ball Attack: ↓, ↙, ← + soco
Psycho Sword: ➔, ↓, ↘ + soco (no alto)
Phoenix Arrow: ↓, ↙, ← + chute (no alto)
Super Psychic Throw: ←, ↙, ↓, ↘, ➔ + soco
Psycho Reflector: ➔, ↘, ↓, ↙, ← + chute
Psychic Teleport: ↓, ↘, ➔ + chute
SUPERGOLPES
Shining Crystal Bit: ➔, ↘, ↓, ↙, ←, ➔, ↘, ↓, ↙, ← + soco (no alto)
- Crystal Shoot: ↓, ↙, ← + soco
Phoenix Fang Arrow: ↓, ↘, ➔, ↓, ↘, ➔ + chute (no alto)

BENIMARU NIKAIDO - KING OF THE FIGHTERS '94
Drill Kick: ↓ + R2 (no alto)
Raijin Ken: ↓, ↘, ➔ + soco
Iai Geri: ↓, ↘, ➔ + chute
- Handou Sandan Geri: ↓, ↑ + chute
Inazuma Kick: ➔, ↓, ↘ + chute
Kougan Corridor: ➔, ↘, ↓, ↙, ←, ➔ + soco (perto)
Shinkuu Katate Goma: ➔, ↘, ↓, ↙, ← + chute (L1 + L2 para cancelar)
SUPERGOLPES
Raikou Ken: ↓, ↘, ➔, ↓, ↘, ➔ + soco
Denei Spark: ↓, ↘, ➔, ↓, ↘, ➔ + chute

Electrigger: ➔, ↘, ↓, ↙, ←, ➔, ↘, ↓, ↙, ← + soco (perto)

CHANG KOEHAN/CHOI BOUNGE - KING OF THE FIGHTERS '94
Tekkyuu Dai Kaiten: soco várias vezes (L1 para cancelar)
Tekkyuu Funsai Geki: segure ←, ➔ + soco
Dai Hakai Nage: ➔, ↘, ↓, ↙, ←, ➔ + soco (perto)
Flying Slash: ➔, ↘, ↓, ↙, ← + chute
Tatsumaki Shippuu Zan: ➔, ↓, ↘ + chute
Senpuu Hi En Sashi: ←, ↙, ↓, ↘, ➔ + chute
SUPERGOLPES
Tekkyuu Dai Bousou: ↓, ↘, ➔, ➔, ↘, ↓, ↙, ← + soco
Shin! Super Shinkuu Zan: ➔, ↘, ↓, ↙, ←, ➔, ↘, ↓, ↙, ← + chute

GEESE HOWARD - FATAL FURY
Reppu Ken: ↓, ↘, ➔ + ■/▲
Double Reppu Ken: ↓, ↘, ➔ + R1
Shippu Ken: ↓, ↙, ← + soco (no alto)
Gedan Atemi Nage: ➔, ↘, ↓, ↙, ← + ■
Chuudan Atemi Nage: ➔, ↘, ↓, ↙, ← + ▲
Joudan Atemi Nage: ➔, ↘, ↓, ↙, ← + R1
Jaeiken: ➔, ↘, ↓, ↙, ← + chute
SUPERGOLPES
Raising Storm: ↙, ➔, ↘, ↓, ↙, ←, ↘ + soco
Deadly Rave: ➔, ↘, ↓, ↙, ←, ➔ + ✖, ■, ■, ✖, ✖, ▲, ●, R1, R2, ↓, ↙, ← + R1 (Level 3)

HAOHMARU - SAMURAI SHODOWN
Ougi SenpuRetsuZan: ↓, ↘, ➔ + soco
Fake SenpuRetsuZan: ↓, ↘, ➔ + chute
Ougi KogetsuZan: ➔, ↓, ↘ + soco
Ougi ResshinZan: ↓, ↙, ← + soco
SUPERGOLPES
Hiougi TenhaFujinZan: ↓, ↘, ➔, ↓, ↘, ➔ + soco
Tenha Danku Retsu Zan: ➔, ↘, ↓, ↙, ←, ➔ + soco (perto com Level 3)

HIBIKI TAKANE - LAST BLADE 2
Kami Hitoe: L2
- Ma o Tsumeru: ➔ + chute
- Moko Koto: ← + chute
Touma ni te Kiru Nari: ↓, ↘, ➔ + soco
Chikayori te Kiru Nari: ↓, ↙, ← + soco
Suigetsu o Tsuku Nari: ➔, ↓, ↘ + chute
I o Awasu Nari: ←, ↙, ↓, ↘, ➔ + chute
SUPERGOLPES
Hasshou Suru Shinki Nari: ↓, ↙, ←, ←, ↙, ↓, ↘, ➔ + soco
Shi o Osorenu Kokoro Nari: ➔, ←, ↙, ↓, ↘, ➔ + soco (Level 3)
Shikabane o koete iku nari: ➔, ↘, ↓, ↙, ←, ➔ + ✖, ■, ▲, R1 (Level 3), depois (■, ▲, R1, ■, ▲, ↓, ↘, ➔ + R1) ou (■, ▲, R1, ✖, ●, ↓, ↘, ➔ + R2, R2) ou (✖, ●, ✖, R2)

IORI YAGAMI - KING OF THE FIGHTERS '95
Ge Shiki: Yuri Ori: ← + ✖ (no alto)
Ge Shiki: Goufu In: ➔ + ✖
Backhand: ➔ + ▲
108 Shiki: Yami Barai: ↓, ↘, ➔ + soco
100 Shiki: Oniyaki: ➔, ↓, ↘ + soco
127 Shiki: Aoi Hana: ↓, ↙, ← + soco (3X)
212 Shiki: Kototsuki In: ➔, ↘, ↓, ↙, ← + chute
Kuzukaze: ➔, ↘, ↓, ↙, ←, ➔ + soco (perto)
SUPERGOLPES
Ura Shiki 180: Ya Sakazuki: ↓, ↙, ←, ←, ↙, ↓, ↘, ➔ + soco
Kin Sen Ni Shiki 1201: Ya Otome: ↓, ↘, ➔, ➔, ↘, ↓, ↙, ← + soco

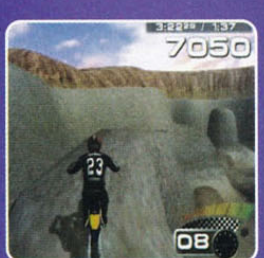
RIOT BLOOD IORI YAGAMI - KING OF THE FIGHTERS '97
Ge Shiki: Yuri Ori: ← + ✖ (no alto)
Ge Shiki: Goufu In: ➔ + ✖
Backhand: ➔ + ▲
108 Shiki: Yami Barai: ↓, ↘, ➔ + soco
100 Shiki: Oniyaki: ➔, ↓, ↘ + soco
127 Shiki: Aoi Hana: ↓, ↙, ← + soco (3X)
212 Shiki: Kototsuki In: ➔, ↘, ↓, ↙, ← + chute
Kuzukaze: ➔, ↘, ↓, ↙, ←, ➔ + soco (perto)
SUPERGOLPES
100 Shiki: Oni Honou: ↓, ↘, ➔, ↓, ↘, ➔ + soco
Kin Sen Ni Shiki 1201: Ya Otome: ↓, ↘, ➔, ➔, ↘, ↓, ↙, ← + soco

JOE HIGASHI - FATAL FURY
Hurricane Upper: ←, ↙, ↓, ↘, ➔ + soco
Tiger Kick: ➔, ↓, ↘ + chute
Slash Kick: ←, ↙, ↓, ↘, ➔ + chute
Bakuretsu Ken: soco rápido
- Bakuretsu Finisher: ↓, ↘, ➔ + soco

Continuação:
KNOCKOUT KINGS 2001
CÓDIGOS ESPERTOS

da ação adversária.
2 - Para nocautear o rival com mais facilidade, seja criativo nos golpes e alterne os movimentos baixos com os altos, como por exemplo, L1 + ▲ e L2 + ■.
3 - Para arrancar bastante energia do oponente, tente empurrá-lo para um dos quatro cantos do ringue antes de disparar uma seqüência de golpes. Assim que ele marcar bobeira, segure L1 e pressione ➔ ou ←.
4 - Defender os golpes do oponente não é tão complicado como parece. Use L1 para defender os socos altos e L2 para os baixos. Enquanto você segura estes botões, pressione um dos comandos direcionais para se esquivar.

BMX 2002 FEATURING RICKY CARMICHAEL
(PlayStation 2)
Seleção de fases
Comece um game para dois jogadores. Segure os botões R1 + L2 e aperte ↑, ↓, ←, ➔ e ▲ no primeiro controle. Feito isso, segure simultaneamente os comandos: ▲ + L2 + R2 + ✖ do segundo controle.
MANOBRAS ANIMAIS 180/360
Durante o salto, gire os comandos analógicos
Bar Hop
Segure o botão de "Trick" e aperte ▲, ▲
Can Can
Segure o botão de "Trick" e aperte ■, ■
Cat Nac
Segure o botão de "Trick" e aperte ✖, ●, ●
Catwalk



Segure o botão de "Trick" e aperte ■, ▲
Cliff Hanger
Segure o botão de "Trick" e aperte ●, ▲
Coffin
Segure o botão de "Trick" e aperte ▲, ●
Cordova
Segure o botão de "Trick" e aperte ●, ▲, ▲
Disco Can
Segure o botão de "Trick" e

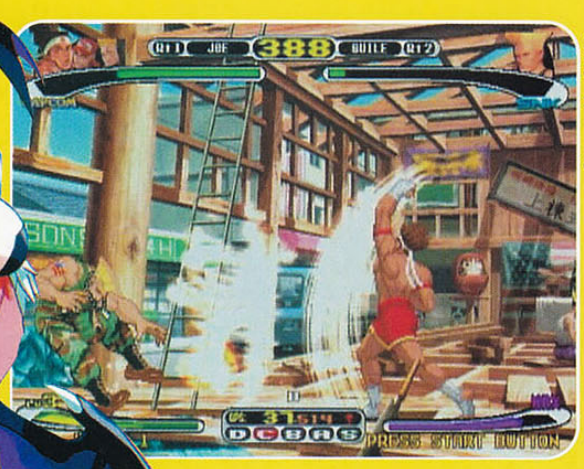
Continua...

Continuação
BMX 2002 FEATURING RICKY CARMICHAEL

aperte ■, ■, ■
Heart Attack
Segure o botão de "Trick" e aperte ✖, ▲
Heel Clicker
Segure o botão de "Trick" e aperte ▲
Helicopter
Segure o botão de "Trick" e aperte ✖, ▲, ▲
Indian Air
Segure o botão de "Trick" e aperte ✖
Kiss Of Death
Segure o botão de "Trick" e aperte ●, ●
La-Z-Boy
Segure o botão de "Trick" e aperte ●, ✖
McMetz
Segure o botão de "Trick" e aperte ▲, ▲, ▲
Mulisha Air
Segure o botão de "Trick" e aperte ✖, ■
Nac Nac
Segure o botão de "Trick" e aperte ■
No Hander
Segure o botão de "Trick" e aperte ●
Nothing
Segure o botão de "Trick" e aperte ●, ■
Pendulum
Segure o botão de "Trick" e aperte ■, ●
Rocket Air
Segure o botão de "Trick" e aperte ✖, ●
Rodeo Air
Segure o botão de "Trick" e aperte ▲, ✖
Saran Wrap
Segure o botão de "Trick" e aperte ▲, ■
Seat Grab
Segure o botão de "Trick" e aperte ✖, ✖
Superfly
Segure o botão de "Trick" e aperte ✖, ✖, ▲
Superman Indian
Segure o botão de "Trick" e aperte ✖, ✖, ✖
Surfer
Segure o botão de "Trick" e aperte ■, ▲, ▲
Switchblade
Segure o botão de "Trick" e aperte ■, ✖

PARASITE EVE 2
(Todas as versões)
PODERES ESPECIAIS
Para detonar todos os inimigos rapidamente, é muito importante conhecer os 12

Continua...



Capcom Vs. SNK 2

Golden Heel: ↓, ↙, ← + chute
SUPERGOLPES
Screw Upper:
↓, ↘, →, ↓, ↘, → + soco
Bakuretsu Hurricane Tiger Kakato:
↓, ↘, →, →, ↘, ↓, ↙, ← + soco
Double Cyclone Upper:
↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← + soco (Level 3)

KIM KAPHAWN - FATAL FURY 2
Neri Chagi: → + R2
- Stance Change: R2 ou
Neri Chagi, segure R2
- Side Jump R2: ←/→ + ■
- Reverse Neri Chagi: R1
- Spin Side Kick: ✖
Hangetsu Zan: ↓, ↙, ← + chute
Haki Kyaku: ↓, ↓ + chute
Hishou Kyaku:
↓, ↘, → + chute (no alto)
Kuusajin: segure ↓, ↑ + soco
Hien Zan: segure ↓, ↑ + chute
- Tenshou Zan: R2,
Hien Zan, ↓ + R2
SUPERGOLPES
Hou'ou Tenbu Kyaku:
↓, ↙, ←, ↙, → + chute
Hou'ou Kyaku: ↓, ↘, →, →, ↘, ↓, ↙, ← +chute (no alto)
Houou Hiten Kyaku:
↓, ↘, →, ↓, ↘, → + chute

KING - ART OF FIGHTING
Venom Strike: ↓, ↘, → + chute
- Double Strike: ↓, ↘, → + chute
Surprise Rose: →, ↓, ↘ + chute
Trap Shot: ←, ↓, ↙ + chute
Tornado Kick:
→, ↘, ↓, ↙, ← + chute
Mirage Kick: ↓, ↙, ← + soco
SUPERGOLPES
Illusion Dance:
↓, ↘, →, →, ↘, ↓, ↙, ← + chute
Silent Flash:
↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← + chute

KYO KUSANAGI - KING OF THE FIGHTERS '94
88 Shiki: ↘ + R2
Axe Kick: → + ●
Ge Shiki: Nakaku Otoshi:
↓ + R1 (no alto)
114 Shiki: Ara-Gami:
↓, ↘, → + ■/▲
- 128 Shiki: Kuno-Kizu:
↓, ↘, → + soco
- 127 Shiki: Yano-Sabi: →, ↘, ↓, ↙, ← + soco, Ara-Gami, Kuno-Kizu
- 125 Shiki: Nanase: chute
- Ge Shiki: Migiri Ugachi: soco
105 Shiki: Doku-Gami:
↓, ↘, → + R1
- 401 Shiki: Tsumi-Yomi:
→, ↘, ↓, ↙, ← + soco
- 402 Shiki: Batsu-Yomi: → + soco
Oboro Guruma: →, ↓, ↘ + chute
75 Shiki Kai:
↓, ↘, → + chute, chute
R.E.D. Kick: ←, ↓, ↙ + chute
100 Shiki: Oni Yaki: →, ↓, ↘ + soco
202 Shiki: Kototsuki You:
→, ↘, ↓, ↙, ← + chute
SUPERGOLPES
Ura 108 Shiki: Orochi Nagi: ↓, ↙, ←, ←, ↙, ↓, ↘, → +soco
Final Showdown: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + soco

MAI SHIRANUI - FATAL FURY 2
Sankaku Tobi: salte na parede, ↗
Kachou Sen: ↓, ↘, → + soco
Ryu Enbu: ↓, ↙, ← + soco
Hissatsu Shinobi Bachi: ←, ↙, ↓, ↘, → + chute
Musasabi no Mai(Chijou): segure ↓, ↑ + soco
Sun
Fire Samba: segure ↓, ↑ + chute
Musasabi no Mai(Kuuchuu) : ↓, ↙, ← + soco (no alto)
SUPERGOLPES
Super Deadly Ninja Bees: ↓, ↙, ←, ←, ↙, ↓, ↘, → + chute
Crimson Firebird Diver: ↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← + soco (no alto)
Swan's Fandango: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + soco

NAKORURU - SAMURAI SHODOWN
Sankaku Tobi: salte na parede, ↗
Annu Mutsube: ←, ↓, ↙ + soco
Lela Mutsube: ↓, ↘, → + soco
Amube Yatoro: →, ↘, ↓, ↙, ← + soco
Mamahaha Nitsukamaru: ↓, ↙, ← + chute
- Tsukamari Kougeki: ✖/● ou ■/▲
- Descent from Mamahaha: ✖
- Yatoro Pokku: ■
- Shichikapu Ai: ↓, ↘, → + soco
- Kamui Mutsube: ↓, ↙, ← + soco
SUPERGOLPES
Shichikapu Kamui Irushika: →, ↘, ↓, ↙, ←, →, ↘, ↓, ↙, ← + soco
Elelyu Kamui Risse: →, ↘, ↓, ↙, ←, →, ↘, ↓, ↙, ← + chute
Shirikoro Kamui Nomi: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + chute (L1 + L2 para cancelar com Level 3)

RAIDEN - FATAL FURY
Giant Bomb: segure ←, → + soco
Poison Spray: →, ↘, ↓, ↙, ← + soco
Super Drop Kick: segure dois botões de soco e solte
Thunder Crush Bomb: 360 + chute (perto)
Combination Bodyblow: ←, ↓, ↙ + soco
- Headbutt: ↓, ↙, ← + soco
- Front Suplex: ↓, ↙, ← + chute
Jumping Lariat Drop: →, ↓, ↘ + soco
SUPERGOLPES
Destruction Drop: 720 + chute (perto)
Flame Breath: →, ↘, ↓, ↙, ←, →, ↘, ↓, ↙, ← + soco
Crazy Train: ↓, ↘, →, ↓, ↘, → + soco

ROCK HOWARD - GAROU: MARK OF THE WOLVES
Reppuken: ↓, ↘, → + ■/▲
Double Reppuken: ↓, ↘, → + R1
Rising Tackle: segure ↓, ↑ + soco
Hard Edge: ↓, ↙, ← + soco
RageRun: Type Dunk: ↓, ↙, ← + ✖
RageRun: Type Save: ↓, ↙, ← + ●
RageRun: Type Shift: ↓, ↙, ← + R2

Shinkuu Nage: giro de 360° + soco
- Breaking: L1
- Rasetsu: L1 durante o Breaking
Crack Counter: ↓, ↘, → + chute
SUPERGOLPES
Raging Storm
↓, ↘, →,↓, ↘,→ + soco
Shining Knuckle
↓, ↘, →,↓, ↘, → + chute
Deadly Rave Neo: →, ↘, ↓, ↙, ←, → + ✖, ■, ■, ✖, ✖, ▲, ●, R1, R2, ↓, ↙, ← + R1 (Level 3)

RUGAL BERNSTEIN - KING OF THE FIGHTERS '94
Double Tomahawk: → + ●
Reppuken: ↓, ↘, → + soco
Kaiser Wave:
→,←, ↙, ↓, ↘, → +soco
Dark Brarrier:
←, ↙, ↓, ↘, → + chute
Genocide Cutter: →, ↓, ↘ + chute
Godpress: →, ↘, ↓, ↙, ← + soco
Dark Smash:
↓, ↘, → + soco (no alto)
SUPERGOLPES
Gigantic Pressure:
↓, ↘, →,→, ↘, ↓, ↙, ← + soco
Total Annihilation:
↓, ↘, →,↓, ↘, → + chute

GOD RUGAL BERNSTEIN - CAPCOM VS. SNK 2
Reppuken: ↓, ↘, → + soco
Kaiser Wave:
→,←, ↙, ↓, ↘, → +soco
Rugal Execution:
→, ↘, ↓, ↙, ← + chute
Dark Brarrier:
←, ↙, ↓, ↘, → + chute
Genocide Cutter: →, ↓, ↘ + chute
Godpress: →, ↘, ↓, ↙, ← + soco
Dark Smash:
↓, ↘, → + soco (no alto)
God Run:
→, ↓, ↘, ←, ↓, ↙ + L2 ou L1
SUPERGOLPES
Gigantic Pressure:
↓, ↘, →,→, ↘, ↓, ↙, ← + soco
Genocide Heaven:
↓, ↘, →, ↓, ↘, → + chute
God End: →, ↘, ↓, ↙, ←, →, ↘, ↓, ↙, ← + soco
(perto com Level 3)
Final Judgement:
■, ■, →, ✖, R1 (Level 3)

RYO SAKAZAKI - ART OF FIGHTING
Ko'ou Ken: ↓, ↘, → + soco
Kohou: →, ↓, ↘ + soco
Mouko Raishin Sechi:
←, ↓, ↙ + soco
Zanretsu Ken: →,←, → + soco
Kyokugen-ryuu Ren Bu Ken:
→, ↘, ↓, ↙, ← + soco
Hien Shippu Kyaku: segure ↙, → + chute

SUPERGOLPES
Ryuuko Ranbu:
↓, ↘, →,→, ↘, ↓, ↙, ← + soco
Haoh Sho Koh Ken:
→, ←, ↙, ↓, ↘, → + soco
Tenchi Hakoken:
↓, ↘, →,↓, ↘, → + soco
(Level 3)

RYUHAKI TODO - ART OF FIGHTING
Kasane Ate: ↓, ↘, → + soco
Downward Kasane Ate:
↓, ↘, → + soco(no alto)
Tatsumakisouda:
→, ↘, ↓, ↙, ← + soco
Vertical Kasane Ate:
→, ↓, ↘ + soco

SUPERGOLPES
Cho Kasane Ate:
↓, ↘, →,↓, ↘, → + soco
Kuzu Otoshi: ↓, ↘, →,→, ↘, ↓, ↙, ← + soco

RYUJI YAMAZAKI - FATAL FURY 3
Bussashi: → + ▲
Hebi Tsukai(Joudan) :
↓, ↙, ← + ■
Hebi Tsukai(Chuudan) :
↓, ↙, ← + ▲
Hebi Tsukai(Gedan) :
↓, ↙, ← + R1
- Hebi Damashi: durante o Hebi Tsukai, segure R2
Sadomaso: ←, ↙, ↓, ↘, → + chute
Sabaki no Aikuchi: →, ↓, ↘ + soco
Yaki Ire: →, ↓, ↘ + chute
Bai Gaeshi: ↓, ↘, → + soco
Sunakake: ↓, ↙, ← + chute

SUPERGOLPES
Bakudan Pachiki:
↓, ↘, →,↓, ↘, → + soco
Yondan Drill: →, ↘, ↓, ↙, ←,→, ↘, ↓, ↙, ← +soco (várias vezes)

TERRY BOGARD - FATAL FURY
Rising Upper: ↘ + soco
Power Wave: ↓, ↘, → + soco
Burning Knuckles: ↓, ↙, ← + soco
Crack Shot: ↓, ↙, ← + chute
Power Dunk: →, ↓, ↘ + chute
Rising Tackle: segure ↓, ↑ + soco

SUPERGOLPES
Power Geyser: ↓, ↙, ←, ↙, → + soco
Buster Wolf:
↓, ↘, →, ↓, ↘, → + chute

VICE - KING OF FIGHTERS '96
Nail Bomb:
←, ↙, ↓, ↘, → + soco (perto)
Gore Fest: →, ↘, ↓, ↙, ←, → + soco (perto)
- Tranquility: ↓, ↘, → + soco
Mayhem: ↓, ↙, ← + soco
De-cide: ←, ↙, ↓, ↘, → + chute
De-cide Slayer: →, ↓, ↘ + chute
Outrage: ↓, ↙, ← + chute
Ravenous:
↓, ↙, ← + chute (no alto)

SUPERGOLPES
Negative Gain: →, ↘, ↓, ↙, ←,→, ↘, ↓, ↙, ← + chute
Withering Force:
↓, ↘, →,↓, ↘, → + soco

YURI SAKAZAKI - ART OF FIGHTING 2
En Yoku: → + ●
Ko'ou Ken: ↓, ↘, → + soco
Saiha: ↓, ↙, ← + soco
Raiou Ken: ↓, ↘, → + chute
Yuri Chou Upper: →, ↓, ↘ + soco
- Double Chou Upper: aperte R1, →, ↓, ↘ + soco
Hyakuretsu Binta:
→, ↘, ↓, ↙, ← + chute

SUPERGOLPES
Haoh Sho Koh Ken:
→,←, ↙, ↓, ↘, → + soco
Hein Hou Kyaku: ↓, ↘, →,→, ↘, ↓, ↙, ← + chute
Hien Rekko:
↓, ↘, →,↓, ↘, → + soco

DICAS ESPECIAIS
Estágios secretos
Existem somente dois cenários secretos no game: Osaka Temple Roof e Osaka Temple Ruins. Para liberá-los na tela de seleção de estágios, vença o game com qualquer lutador.
Modo Groove Edit
Vença o chefão Gouki ou Rugal.
Pontos ilimitados (Groove Mode)
Complete todos os combates do Modo Survival.
Modo Boss Battle
Vença os chefões Shin Gouki ou God Rugal.
Lutadores secretos: God Rugal e Shin Gouki
Detone estes lutadores no Modo Arcade.

FIGURANTES E FAMOSOS
Acompanhe abaixo a lista dos personagens que aparecem nos cenários do game. Todos são conhecidos e populares nos títulos da Capcom e SNK. Os figurantes estão estão organizados conforme o cenário;
FIGURANTES DA CAPCOM
Alex (Street Fighter 3): Nairobi
Dudley (Street Fighter 3): London
Elena (Street Fighter 3): London
Fokker (Power Stone): Nairobi
Hsien-Ko (Darkstalkers): Shanghai
June (Star Gladiator): Shanghai
Mei-Ling (Warzards): London
Rose (SFA 2): London
Rouge (Power Stone): Nairobi
FIGURANTES DA SNK
Bao (KOF '99): Shanghai

Driver 2

Continuação: PARASITE EVE 2

poderes que Aya pode usar durante o game. São quatro categorias diferentes, com três poderes em cada uma delas. Para acessar o menu que traz estes poderes, pressione ▲ e ✖ para ativá-los.
Fogo (Fire)
Pyrokinesis: Bola de fogo
Combustiom: Lança-chamas
Inferno: Explosão de calor
Água (Water)

Metabolism: Recuperar saúde
Healing: Aumentar energia HP
Lifedrain: Roubar energia HP do inimigo
Vento (Wind)
Necrosis: Disparar energia elétrica
Plasma: Rajadas de vento
Apobiosis: Disparar raios paralisantes
Terra (Earth)
Antibody: Ataques inimigos mais fracos
Energyshot: Aumentar o poder dos tiros
Energyball: Bolas de energia que protegem Aya
DICAS GERAIS
1 - Assim que puder, desenvolva o poder Healing, pois el será muito útil nos inimigos mais avançados.
2 - Para detonar muitos inimigos sem ser atingido, você deve correr e atirar. Não fique parado muito tempo.
3 - Para detonar os soldados invisíveis, fique de costas para uma parede. Não dê espaço para eles, pois as criaturas aparecem atrás de você. Se aparecer um raio laser, vá até a origem dele. Assim é mais fácil detonar os monstros sem perder muito tempo.
4 - Antes do final do primeiro CD, desenvolva o poder Pyrokinesis para o nível três, pois você irá precisar.
5 - Em modo de combate, quando Aya enfrenta alguma criatura, você só pode usar os itens que estão no colete. Por isso, tenha sempre um Recover e um MP Buster para recuperar sua energia.
INVENTÁRIO
Para não se perder no inventário, acompanhe a tradução de todas as opções que você irá encontrar:

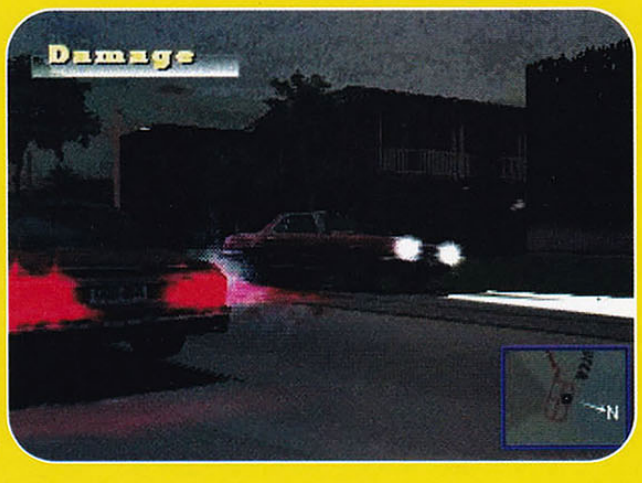
Continua...

Continuação
PARASITE EVE 2

MENU PRINCIPAL
Use - Usar armas, coletes e munições
Weapon - Arma em uso
Armor - Colete em uso com equipamentos
Item - Itens disponíveis no inventário
Key Item - Chaves e documetos
P. Energy - Controla os poderes de Aya
Map - Mapa
Options - Altera as opções do game
Exit - Sai do menu
OPÇÕES DO MENU "USE"
Load/Use - Carregar/ Usar item
Move - Mover item para outro local
Discard - Desfaz um item
Exchange - Troca o item por outro

TONY HAWK'S PRO SKATER 3
Mais pontos
Para conseguir uma boa pontuação, você deve fazer o maior número de manobras diferentes. Se você não conseguir mais "inventar" nenhuma manobra nova, principalmente durante uma disputa multiplayer, não se preocupe. Faça um Swit e repita as manobras que você já fez. Para isso, basta apertar L1 para inverter os pés do skatista e detonar. Mas tome cuidado, pois assim é muito mais fácil cair de bobeira.
Crie o seu skatista
Antes de mais nada, coloque o Memory Card no console. Agora, entre na opção "Create Skater" e depois em "Skater 1: — Empty——". Coloque um nome (name) e uma cidade (hometown) para seu skatista. Em "Style", altere para "All Around", e "Stance" para "Regular". Feito isso, altere o item "Weight" para "145 LBS". Este último é o peso do seu personagem e, com esta configuração, seu skatista saltará mais alto e conseguirá fazer mais manobras. Pressione a opção "Continue", faça as alterações físicas necessárias e aperte "Continue" novamente. Agora, na tela de habilidades, tente equilibrar todas as características, inclusive o "spin", "speed" e "air". Depois basta salvar o seu personagem e carregá-lo no Modo Career.
MANOBRAS MUITO LOUCAS
MANOBRAS ESPECIAIS
Manobras 1
→, ↓ + ▲
Manobras 2

Continua...



Driver 2

Billy Kane (Fatal Fury): London
Carman Cole (Art of Fighting 3): London
Chin Gentsai (KOF '96): Shanghai
Clark Steel (KOF '94): Nairobi
Goro Daimon (KOF '94): Festival Stage
Heidern (KOF '94): Nairobi
Kyoshiro (Samurai Shodown): Festival Stage
Leona (KOF '96): Nairobi
Lilly Kane (Fatal Fury): London
Ralf Jones (KOF '94): Nairobi
Shermie (KOF '97): Shanghai
Xiang Fie (Fatal Fury): Shanghai

D

DRIVER 2
VEÍCULOS SECRETOS
Confira abaixo a localização dos veículos que estão escondidos em cada cidade.
Fase Chicago
1 - Estádio de baseball
Carro (chave secreta)
2 - Perto do estádio
Carro preto-e-amarelo
Fase Havana
3 - Mini carro
Garagem
4 - Base militar
Chave secreta
Fase Las Vegas
5 - Veículo secreto
Garagem
6 - Construction Site
Salte dentro do local
7 - Invencibilidade
Farmácia
8 - Perto da garagem
Carro secreto
Fase Rio de Janeiro
9 - Caminhão
Perto da montanha
10 - Pista de corrida
Jogo secreto
11 - Perto da pista de corrida
Área secreta
12 - Montanha
Carro secreto
13 - Imunidade
Delegacia

N

NBA STREET
(PlayStation 2)
MANOBRAS AVANÇADAS
Backtrack
Segure L2 + R2, aperte ■
Breaking You Off
Segure R1 + R2 + L2, aperte ■
Change Up
Segure L1 + R2, aperte ■
Cyclone
Segure L1 + L2 + R1, aperte ■
Double Cross
Segure L1 + L2 + R1, aperte ■
Downshift
Segure L2 + R1, aperte ■
Off the Chain
Segure L1 + R1, aperte ■
Slip 'n' Slide
Segure L2 + R1 + R2, aperte ■
Streetwise
Segure L1 + L2, aperte ■
Reel2Reel
Segure R1 + R2, aperte ■
Around The World
Segure R1 + R2 + L1, aperte ●
Backbreaker
Segure L2 + R2, aperte ●
Dinner's Served
Segure L1 + L2 + R1 + R2, aperte ●
Dominator
Segure L1 + L2, aperte ●
Dunkalicious
Segure L2 + L1 + R2, aperte ●
Groundshaker
Segure R1 + R2, aperte ●
Hammerdown
Segure R1 + L1, aperte ●
Highrise
Segure R2 + L1, aperte ●
Special Delivery
Segure L2 + L1 + R1, aperte ●
Superfly
Segure L2 + R1 + R2, aperte ●
Wake Up Call
Segure L2 + R1, aperte ●
Put It Home
Segure L1 + L2 + R1 + R2, aperte ● (sem movimento)

NHL HITZ 2002
(PlayStation 2)
MODO SECRETO
Na tela Match-up, use os botões ■, ▲ e ● para alterar a primeira, segunda e terceira opção, respectivamente. Os números abaixo indicam o número de vezes que você deve pressionar cada comando (■, ▲, ●). No final, você deve pressionar um dos comandos direcionais para concluir a trapaça.
Modo cabeção
2-0-0, →
Modo cabecinha
3-0-0, →
Time cabeçudo
2-2-0, ←
Time com cabecinhas
3-3-0, ←
Excelente pontuação
2-3-4, ↓
Baixa pontuação
3-2-1, ↓
Tempo
1-0-4, →
Sem torcida
2-1-0, →
Mesa de Pinball
4-2-3, →
Mostrar velocidade da bola
1-0-1, ↑
Mostrar dados do time
2-0-1, ↑
Gol falso
4-2-4, ↓
"Sem puck out"
1-1-1, ↓
Sem tempo
2-1-3, ←
"Big puck"
1-2-1, ↑
"Huge puck"
3-2-1, ↑
"Bulldozer puck"
2-1-2, ←

Resident Evil: Code Veronica X

Bola de tênis
1-3-2, ↓
Modo neve
1-2-1, ←
Modo chuva
1-4-1, ←
Efeito dominó
0-1-2, →
Turbo
0-0-2, ↑
Turbo ilimitado
4-1-3, →
Vença as disputas de bola
2-0-2, ←
Habilidades no Versus Mode
2-2-2, ↓
Primeiras sete vitórias
3-2-3, ←
Mais tempo para colocar os códigos
3-3-3, →
Desativar código anterior
0-1-0, ↓

Smuggler´s Run

R

RESIDENT EVIL: CODE VERONICA X
(PlayStation 2, versão americana)
JOGO EXTRA
Quando você finaliza o game, surge um modo secreto chamado Battle Mode. Este game traz uma jogabilidade muito parecida com a do Resident Evil Survivor, uma versão para PS1 com perspectiva em primeira pessoa, porém é possível jogar também em terceira pessoa. Seu objetivo é completar o game no menor tempo possível. Para isso, você deverá atirar em tudo que se mexer e correr. Quando você detonar este modo, novos personagens entram em cena. Confira o quadro abaixo:
Claire sensual - Detone com Claire
Steve - Recolha a réplica de ouro (Start Game)
Wesker - Detone com Chris
ERVAS MEDICINAIS
Durante o game, você encontra algumas ervas (herbs) em seu caminho. Estas plantas recarregam a energia do seu herói. É possível combinar vários tipos de ervas, o que otimiza bastante o resultado de recarga e cura. Confira abaixo a lista com os tipos e combinações de cada uma delas na seguinte ordem: erva, cor resultante, recuperação (efeito).
Verde, verde, 25% de energia
Azul, azul, cura
Vermelha, vermelha, não tem efeito
Verde + Verde, verde, 50% de energia
Verde + verde + verde, verde, 100% de energia
Verde + azul, verde + azul, 5% de energia + cura
Verde + verde + azul, verde + azul, 50% de energia + cura
Verde + vermelho, verde + vermelho, 100% de energia
Verde + vermelho + azul, cinza, 100% de energia + cura
DICAS ESSENCIAIS
Para se dar bem no game, confira alguns truques infalíveis:
1 - Nem sempre é preciso detonar todos os zumbis e monstros que aparecem em seu caminho. Você pode fugir deles usando as laterais da tela.
2 - Quando não tiver jeito de escapar dos zumbis, tente pelo menos economizar munição. Atire até que eles caiam e usa a faca de combate mirando para baixo.
3 - Tenha pelo menos um espaço livre em seu inventário. Isso vai ajudar muito caso você encontre itens importantes como ervas medicinais e munição.
4 - Quando estiver usando a faca de combate contra algum inimigo, afasta-se de objetos, como cadeiras e pilares, pois eles podem atrapalhar seus ataques.
5 - Consulte o mapa sempre que precisar. Basta apertar o botão ▲. Isto é muito importante, pois você pode ver os locais que seu personagem ainda não visitou.

S

SMUGGLER'S RUN
(PlayStation 2)
TRAPAÇAS ANIMAIS
Durante o game, aperte Start para pausar e pressione um dos comandos abaixo. Você vai ouvir um som característico do jogo.
Invisibilidade
R1, L1, L1, R2, L1, L1 L2
Carros luminosos
L1, R1, R1, L2, R2, R2
Sem gravidade
R1, R2, R1, R2, ↑, ↑, ↑
Aumentar o tempo
R1, L1, L2, R2, →, →, →
Diminuir o tempo
R2, L2, L1, R1, ←, ←, ←

W

WWF WARZONE
CHAME O SEGUNDO LUTADOR
Use os comandos abaixo conforme o lutador que estiver disponível.
Lutador Ahmed Johnson
L1 + L2 + R1 + R2 + ↑ + defesa
Lutador Bret Hart
L1 + L2 + R1 + R2 + ← + gravata ↑
Lutador Faarooq
L1 + L2 + R1 + R2 + ↑ + soco
Lutador Goldust
L1 + L2 + R1 + R2 + → + soco
Lutador Kane
L1 + L2 + R1 + R2 + ↓ + soco
Lutador Ken Shamrock
L1 + L2 + R1 + R2 + ↓ + chute
Lutador Mankind
L1 + L2 + R1 + R2 + ↑ + gravata ↑
Lutador Mosh
L1 + L2 + R1 + R2 + ↓ + defesa
Lutador Owen Hart
L1 + L2 + R1 + R2 + ← + defesa
Lutador Shawn Michaels
L1 + L2 + R1 + R2 + ← + soco
Lutador Steve Austin
L1 + L2 + R1 + R2 + ↑ + chute
Lutador The British Bulldog
L1 + L2 + R1 + R2 + ← + chute
Lutador The Rock
L1 + L2 + R1 + R2 + → + chute
Lutador The Undertaker
L1 + L2 + R1 + R2 + → + defesa
Lutador Thrasher
L1 + L2 + R1 + R2 + ↓ + gravata ↑
Lutador Triple H
L1 + L2 + R1 + R2 + → + gravata ↑

Continuação: TONY HAWKS PRO SKATER 3

→, ← + ▲
Manobras 3
↓, ↑ + ▲
Manobras 4
↓, → + ▲
Manobras 5
↑, → + ▲
Manobras 6
↑, ↓ + ▲
Manobras 7
↑, ← + ▲
Manobras 8
→, ↑ + ▲
Manobras 9
↓, ← + ▲
Manobras 10
←, ↑ + ▲
Manobras 11
←, → + ▲
Manobras 12
←, ↓ + ▲
Manobras 13
↑, → + ■
Manobras 14
↑, ↓ + ■
Manobras 15
→, ← + ■
Manobras 16
↓, ↑ + ■
Manobras 17
↓, → + ■
Manobras 18
↑, ← + ■
Manobras 19
→, ↑ + ■
Manobras 20
→, ↓ + ■
Manobras 21
↓, ← + ■
Manobras 22
←, ↑ + ■
Manobras 23
←, → + ■
Manobras 24
←, ↓ + ■
Manobras 25
↑, → + ●
Manobras 26
↑, ← + ●
Manobras 27
←, ↑ + ●
Manobras 28
←, → + ●
Manobras 29
←, ↓ + ●
Manobras 30
↑, ↓ + ●
Manobras 31
→, ↑ + ●
Manobras 32
→, ↓ + ●
Manobras 33
→, ← + ●
Manobras 34
↓, ↑ + ●
Manobras 35
↓, → + ●
Manobras 36
↓, ← + ●

GameSha

Seus problemas acabaram. Desta vez, conseguimos mais de 400 truques de GameShark para os melhores jogos

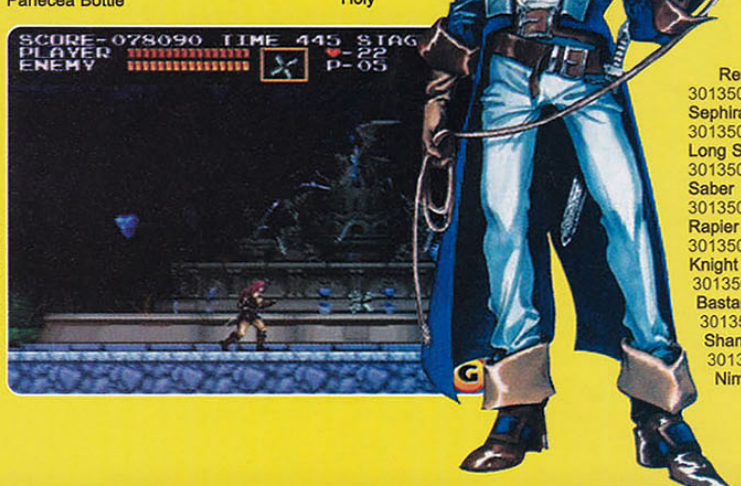
CASTLEVANIA CHRONICLES
(GameShark 3,5 ou superior)
Hover
Aperte ✖ e segure R1
d009bd32f77f
8005a834000c
d009bd32f7df
8005a834000c
d009bd32f7ff
8005a834000c
Energia ilimitada
8005a8220010
Vidas infinitas
800592920063
Aperte L1 para ter 99 corações
d009bd32fbff
8005a8380063
Aperte L2 para receber mais tempo
d009bd32feff
800592900190
Pontos adicionais
800592dc423f
800592de000f

ELEMENTAL GEARBOLT
(GameShark 3,2 ou superior)
Créditos ilimitados
800529c00003
PRIMEIRO JOGADOR
Energia ilimitada
80095d520200
999 Hits
8007383003e7
999 Combos
800736f403e7
Level Up no máximo
800961b80900
SEGUNDO JOGADOR
Energia ilimitada
80095d640200
999 Hits
8007383203e7
999 Combos
800736f603e7
Level Up no máximo
800961f40900
Todas as opções liberadas
8000e2e00003

HI OCTANE
(GameShark 3,2 ou superior)
Mini-Gun Coolant
8015cdae0000
80159f920000
8015956e0000
8015717e0000
801578ea0000
80158ae20000
8015969a0000
801591220000
Sem danos
80160ea00000
801614700000
801616600000
801610900000

Continua...

TALES OF DESTINY 2
(GameShark 3,4 ou superior)
Gald ilimitado
80134FD0 FFFF
Gald no máximo
80134FD0 E0FF
80134FD2 05F5
Sem batalhas aleatórias
80135242 0500
CÓDIGOS PARA OS ITENS
Apple Gel
30134FE1 0010
Orange Gel
30134FE2 0010
Melange Gel
30134FE3 0010
Lemon Gel
30134FE4 0010
Pine Gel
30134FE5 0010
Miracle Gel
30134FE6 0010
Elixir
30134FE7 0010
Savory
30134FE8 0010
Sage
30134FE9 0010
Lavender
30134FEA 0010
Bellebane
30134FEB 0010
Red Savory
30134FEC 0010
Red Sage
30134FED 0010
Red Lavender
30134FEE 0010
Red Bellebane
30134FEF 0010
Panecea Bottle
30134FF0 0010
Life Bottle
30134FF1 0010
Flare Bottle
30134FF2 0010
Syrup Bottle
30134FF3 0010
Charm Bottle
30134FF4 0010
Micracle Charm
30134FF5 0010
Holy Bottle
30134FF6 0010
Dark Bottle
30134FF7 0010
Rune Bottle
30134FF8 0010
Spectacles
30134FF9 0010
Hourglass
30134FFA 0010
Monster Collection
30134FFB 0010
Collector's Book
30134FFC 0010
Inferia Map
30134FFD 0010
Talisman
30134FFE 0010
Blue Talisman
30134FFF 0010
Stun Charm
30135000 0010
WakeUp Charm
30135001 0010
Poison Charm
30135002 0010
Rabbit's Foot
30135003 0010
Warrior Symbol
30135004 0010
Holy Symbol
30135005 0010
Mystic Symbol
30135006 0010
Demon's Seal
30135007 0010
Emerald Ring
30135008 0010
Faerie Ring
30135009 0010
Mental Riing
3013500A 0010
Protect Ring
3013500B 0010
Force Ring
3013500C 0010
Resist Ring
3013500D 0010
Reflect Ring
3013500E 0010
Black Onyx
3013500F 0010
Magic Mist
30135010 0010
Moon Crystal
30135011 0010
Elven Boots
30135012 0010
Jet Boots
30135013 0010
Persha Boots
30135014 0010
Watercloud
30135015 0010
Cape
30135016 0010
Leather Cape
30135017 0010
Thief's Cape
30135018 0010
Elven Cape
30135019 0010
Flare Cape
3013501A 0010
Aqua Cape
3013501B 0010
Thunder Cape
3013501C 0010
Reverse Doll
3013501D 0010
Sephira
3013501E 0010
Long Sword
3013501F 0010
Saber
30135020 0010
Rapier
30135021 0010
Knight Saber
30135022 0010
Bastard Sword
30135023 0010
Shamsel
30135024 0010
Nimble Rapier



Castlevania Chronicles

Tales of Destiny 2

30135025 0010
Dao Blade
30135026 0010
Flamberge
30135027 0010
Saw Saber
30135028 0010
Earth Blade
30135029 0010
Destroyer
3013502A 0010
Ice Coffin
3013502B 0010
Ogre Sword
3013502C 0010
Voltic Sword
3013502D 0010
Flame Sword
3013502E 0010
Excalibur
3013502F 0010
Vorpal Sword
30135030 0010
Ninja Sword
30135031 0010
Eternal Sword
30135032 0010
Short Spear
30135033 0010
Long Spear
30135034 0010
Ranseur
30135035 0010
Short Lance
30135036 0010
Partisan
30135037 0010
Arc Wind
30135038 0010
Trident
30135039 0010
Ogre Lance
3013503A 0010
Demon Javelin
3013503B 0010
Dragger Lance
3013503C 0010
Flame Spear
3013503D 0010
Gungnir
3013503E 0010
Pole Axe
3013503F 0010
Heavy Grave
30135040 0010
Halberd
30135041 0010
War Hammer
30135042 0010
Merenol
30135043 0010
Saint Halberd
30135044 0010
Deck Brush
30135045 0010
Francesca
30135046 0010
Battle Axe
30135047 0010
Crescent Axe
30135048 0010
Bardis
30135049 0010
Battle Pick
3013504A 0010
Strike Axe
3013504B 0010
Gaia Cleaver
3013504C 0010
Hand Axe
3013504D 0010
Short Sword
3013504E 0010
Hydra Dagger
3013504F 0010
Assault Dagger
30135050 0010
Gladius
30135051 0010
Gnome Pick
30135052 0010
Katar
30135053 0010
Crystal Dagger
30135054 0010
Steel Sword
30135055 0010
Great Sword
30135056 0010
Soul Eater
30135057 0010
Dragon Vein
30135058 0010
Hero Cane
30135059 0010

Tales of Destiny 2

Continuação:
HI OCTANE

80160cb00000
Munição ilimitada
80160eec27ff
801614bc27ff
801616ac27ff
801610dc27ff
80160cfc27ff
Combustível infinito
80160eea27ff
801614ba27ff
801616aa27ff
801610da27ff
80160cfa27ff
Escudo ilimitado
80160eee27ff
801614be27ff
801616ae27ff
801610de27ff
80160cfe27ff
Boost no máximo
8015cd060003
80158eea0003
801594c60003
801570d60003
801578420003
80138a3a0003
801595f20003
8015807a0003
Mini-Gun no máximo
8015cdce0003
80158fb20003
8015958e0003
8015719e0003
8015790a0003
80158b020003
801596ba0003
Mísseis no máximo
8015cd6a0003
80158f4e0003
8015952a0003
8015713a0003
801578a60003
80158a9e0003
801596560003
801590de0003

NASCAR THUNDER 2002
(GameShark 3,2 ou superior)
Todos os cards
500048040000
300c10050063
Vitória rápida
8002adb001f4
8002d09c01f4
8002d2cc01f4
8002e92401f4

NICK TOONS RACING
(GameShark 3,2 ou superior)
Começar na última volta
(Aperte Select)
D00A879E FFFE
80061F58 0002
D00A879E FFFE
80061F5C 0003
Turbo ilimitado (Modo Easy)
80061EC6 0004

RAYMAN BRAIN GAMES
(GameShark 3,2 ou superior)
Vidas ilimitadas
30095218 0009

Continua...

Continuação:
RAYMAN BRAIN GAMES

Vidas extras
80050594 0001
Energia ilimitada
30095221 0004
Blue Orbs no máximo
3009521E 0063
Invencível
(Aperte L2 + Select para ativar, R2 + Select para desativar)
D009443C 0101
80007800 4D43
D009443C 0102
80007800 0000
D0007800 4D43
800C2CCC 0000
Pular o tempo da fase
(Aperte L1 + L2 + R1 + R2)
D009443C 000F
8009533C FFFF
Aperte L1 + L2 para congelar a tela
D009443C 0005
30094A44 0002
Aperte R1 + R2 para descongelar a tela
D009443C 000A
30094A44 0000

RESCUE HEROES MOLTEN MENACE
(GameShark 3,2 ou superior)
Badges Ariel Flyer no máximo
50000c040000
80064bf2270f
Badges Rocky Canyon no máximo
500010040000
80064c26270f
Badges Air Rescue Spec no máximo
500010040000
80064c6a270f
Badges Gil Gripper no máximo
50000a040000
80064cae270f
Badges Jake Justice no máximo
50000c040000
80064cda270f
Badges Billy Blazes no máximo
50000a040000
80064bc6270f

SCOOBY-DOO AND THE CYBER CHASE
(GameShark 3,2 ou superior)
Todas as fases abertas
500009020000
8014e1120101
3014e1240001
8014e1280101
Energia ilimitada
3014e0f00005
Vidas infinitas
3014e0f30063

Continua...

Mystic Sword
3013505A 0010
Lid Shield
3013505B 0010
Wodden Shield
3013505C 0010
Buckler
3013505D 0010
Apple Shield
3013505E 0010
Storm Shield
3013505F 0010
Round Shield
30135060 0010
Square Shield
30135061 0010
Kite Shield
30135062 0010
Omega Shield
30135063 0010
Fine Shield
30135064 0010
Red Shield
30135065 0010
Order Shield
30135066 0010
Rare Shield
30135067 0010
Star Shield
30135068 0010
Chaos Shield
30135069 0010
Beam Shield
3013506A 0010
Blue Shield
3013506B 0010
Leather Arms
3013506C 0010
Power Arms
3013506D 0010
Chain Arms
3013506E 0010
Poison Thorn
3013506F 0010
Iron Arms
30135070 0010
Needle Glove
30135071 0010
Venom
30135072 0010
Silver Knuckles
30135073 0010
Bone Knuckles
30135074 0010
Bear Claw
30135075 0010
Ghost Shell
30135076 0010
Crystal Shell
30135077 0010
Dragon Fang
30135078 0010
Mythril Arms
30135079 0010
Flare Arms
3013507A 0010
Diamond Fist
3013507B 0010
Kaiser Fist
3013507C 0010
Omni Weapon
3013507D 0010
Rod
3013507E 0010
Mace
3013507F 0010
Gem Rod
30135080 0010
Ruby Wand
30135081 0010
Skull Staff
30135082 0010
HolY Staff
30135083 0010
Star Mace
30135084 0010
Crystal Rod
30135085 0010

Shistle
30135086 0010
Chirp Whistle
30135087 0010
Bird Whistle
30135088 0010
Prety Whistle
30135089 0010
Memory Whistle
3013508A 0010
Trumpet
3013508B 0010
Twinkle Flute
3013508C 0010
Eternia Melody
3013508D 0010
Assault Shot
3013508E 0010
Plasma Cannon
3013508F 0010
Grand Magnum
30135090 0010
Impulse Cannon
30135091 0010
Photon Ray
30135092 0010
Mega Launcher
30135093 0010
Chat Bag
30135094 0010
Tote Bag
30135095 0010
Big Bag
30135096 0010
Luck Bag
30135097 0010
Wonder Bag
30135098 0010
Soft Leather
30135099 0010
Hard Leather
3013509A 0010
Protector
3013509B 0010
Chain Mail
3013509C 0010
Ring Mail
3013509D 0010
Splint Mail
3013509E 0010
Plate Maile
3013509F 0010
Battlesuit
301350A0 0010
Silver Plate
301350A1 0010
Mythril Plate
301350A2 0010
Reflect
301350A3 0010
Rare Plate
301350A4 0010
Mumbane
301350A5 0010
Golden Armor
301350A6 0010
Cloak
301350A7 0010
White Cloak
301350A8 0010
Silk Cloak
301350A9 0010
Wilver Cloak
301350AA 0010
Amber Cloak
301350AB 0010
Holy Cloak
301350AC 0010
Mythril Mesh
301350AD 0010
Star Cloak
301350AE 0010
Robe
301350AF 0010
Misty Robe
301350B0 0010
Feather Robe
301350B1 0010

Crystal Robe
301350B2 0010
Bloody Robe
301350B3 0010
Scale Robe
301350B4 0010
Moon Robe
301350B5 0010
Spirit Robe
301350B6 0010
Leather Helm
301350B7 0010
Iron Helm
301350B8 0010
Ahmet Helm
301350B9 0010
Cross Helm
301350BA 0010
Duel Helm
301350BB 0010
Mythril Helm
301350BC 0010
Rare Helm
301350BD 0010
Golden Helm
301350BE 0010
Star Helm
301350BF 0010
Circlet
301350C0 0010
Gold Circlet
301350C1 0010
Mythril Circlet
301350C2 0010
Holy Circlet
301350C3 0010
Star Circlet
301350C4 0010
Aifread's Hat
301350C5 0010
Pirate's Hat
301350C6 0010
Captain's Hat
301350C7 0010
Ribbon
301350C8 0010
Blue Ribbon

301350C9 0010
Striped Ribbon
301350CA 0010
Tartan Ribbon
301350CB 0010
Pretty Ribbon
301350CC 0010
Magical Ribbon
301350CD 0010
Wristband
301350CE 0010
Iron Wrist
301350CF 0010
Bracelet
301350D0 0010
Gold Bracelet
301350D1 0010
Diamond Armlet
301350D2 0010
Mythril Bracelet
301350D3 0010
Star Bracelet
301350D4 0010
Lapis Bracelet
301350D5 0010
Angel Bracelet
301350D6 0010
Bread
301350D7 0010
Pasta
301350D8 0010
Rice
301350D9 0010
Panyan
301350DA 0010
Bear Meat
301350DB 0010
Squid
301350DC 0010
Shrimp
301350DD 0010
Cheese
301350DE 0010
Egg
301350DF 0010
Milk

301350E0 0010
Tusk Meat
301350E1 0010
Tuna
301350E2 0010
Lettuce
301350E3 0010
Cabbage
301350E4 0010
Potato
301350E5 0010
Cucumber
301350E6 0010
Carrot
301350E7 0010
Onion
301350E8 0010
Tomato
301350E9 0010
Beet
301350EA 0010
Radish
301350EB 0010
Kirima
301350EC 0010
Lemon
301350ED 0010
Strawberry
301350EE 0010
Banana
301350EF 0010
Kiwi
301350F0 0010
Amango
301350F1 0010
Tofu
301350F2 0010
Konia
301350F3 0010
Red Satay
301350F4 0010
White Satay
301350F5 0010
Black Satay
301350F6 0010
Purple Satay
301350F7 0010

Drain Charm
301350F8 0010
Freeze Charm
301350F9 0010
Step Ring
301350FA 0010
Combo Command
301350FB 0010
Heal Bracelet
301350FC 0010
Mental Bracelet
301350FD 0010
Smash Cape
301350FE 0010
Pico Revenge
301350FF 0010
Canceler
30135100 0010
Technical Ring
30135101 0010
Water Shard
30135102 0010
Fire Shard
30135103 0010
Earth Shard
30135104 0010
Wind Shard
30135105 0010
Snow Shard
30135106 0010
Volt Shard
30135107 0010
Light Shard
30135108 0010
Shadow Shard
30135109 0010
Water Crystal
3013510A 0010
Fire Crystal
3013510B 0010
Earth Crystal
3013510C 0010
Wind Crystal
3013510D 0010
Snow Crystal
3013510E 0010
Volt Crystal
3013510F 0010
Light Crystal
30135110 0010
Shadow Crystal
30135111 0010
Last Fencer
30135112 0010
All-Divide
30135113 0010
Reviverser
30135114 0010
Saint Rapier
30135115 0010
Kitchet Mitten
30135116 0010
Pretty Mitten
30135117 0010
Lovely Mitten
30135118 0010
Cute Mitten
30135119 0010
Goat Horn
3013511A 0010
Tuna Gel
3013511B 0010
Firewood Bug
3013511C 0010
Orz Earring
3013511D 0010
Manual
3013511E 0010
Sorcerer's Ring
3013511F 0010
Freeze Ring
30135120 0010
Celestia Map
30135121 0010
Etapoke1
30135122 0010
Etapoke2
30135123 0010

Continuação: SCOOBY-DOO AND THE CYBER CHASE

Tortas ilimitadas
3014e0f20033

STREET FIGHTER EX3
(Playstation 2)
Código de ativação (obrigatório)
EC836E241456E60A
Energia ilimitada P2 - Primeiro
4C55C094145670A5
Energia ilimitada P1 - Primeiro
4C585734145670A5
Energia ilimitada P1 - Segundo
4C558AE4145670A5
Energia ilimitada P2 - Segundo
4C55F644145670A5
EXP no máximo
1CD9DAE01455692C
Todos os "Trials" completos
1CD9DD3061DFB00C
1CD9DD3461DFB00C
1CD9DD4061DFB00C
1CD9DD4461DFB00C
1CD9DD5061DFB00C

TINY TOON ADVENTURES: PLUCKY'S BIG ADVENTURE
(GameShark 3,2 ou superior)
One Piece Mansion
1 milhão de dólares
8012fed8e100
8012feda05f5
Pitica liberado
30114f650001
Modificar o item do Slot 1
3007b60800xx
Modificar o item do Slot 2
3007b60900xx
Modificar o item do Slot 3
3007b60a00xx
Modificar o item do Slot 4
3007b60b00xx
Modificar o item do Slot 5
3007b60c00xx
Modificar o item do Slot 6
3007b60d00xx
Modificar o item do Slot 7
3007b60e00xx
Modificar o item do Slot 8
3007b60f00xx
Modificar o item do Slot 9
3007b61000xx
Substitua "xx" dos códigos acima por um dos digitos abaixo, conforme o item desejado.
01 - Pre-Chewed gum
02 - ACME Portable Avil
03 - Beaker
05 - Bent Tack
06 - Pump (Part 2)
07 - Looniversity Blueprints
08 - Box Key

Continua...

gameshark

Continuação:
TINY TOON ADVENTURES: PLUCKY'S BIG ADVENTURE

09 - Canned Laughter
0a - Security Key Card
0b - Cheesy Rider Movie
0d - Crowbar
0e - Fire Extiguisher
0f - Cook's Flapacitor (Part 4)
10 - Hairpin
11 - Hole
12 - Magic Brush of Rolf
13 - Iron Key
14 - Ladder
15 - Lever
16 - Blow Torch
17 - Potato
18 - Puncture Repair Kit (Parte 1)
19 - Small Rubber Glove
1a - Big Ruber Glove
1b - Straight Tack
1c - Mirror
1d - Sonic Wrench (Parte 5)
1e - Monkey Wrench
1f - Spring
20 - Book called 'The Cat's Revenge
21 - Small Key
22 - Tennis Ball
23 - Candy Hammer
24 - Towel
25 - Tuning Fork
26 - Warped Coil (Parte 3)

Etapoke3
30135124 0010
Etapoke4
30135125 0010
Boarding Pass
30135126 0010
Train Cage
30135127 0010
WHIS
30135128 0010
Miacis Badge
30135129 0010
Seyfert Key
3013512A 0010
GPS
3013512B 0010
Celesea Map
3013512C 0010
Insea Map
3013512D 0010
Silver Cage
3013512E 0010
Galaxy Stone
3013512F 0010
Resume Ring
30135130 0010
Bush Baby
30135131 0010
Colain's Pot
30135132 0010
S.D.
30135133 0010
Hyper Gauntlet
30135134 0010
Banrea
30135135 0010
Dried Peels
30135136 0010

Snow Tomato
30135137 0010
Derris Emblem
30135138 0010
Inferi Cape
30135139 0010
Celesti Cape
3013513A 0010
Extreme
3013513B 0010
Krona Symbol
3013513C 0010
Wind Bell
3013513D 0010
Losagna's Dress
3013513E 0010
Button
3013513F 0010
Donies Potpourri
30135140 0010
Golden Choker
30135141 0010
Crib Sheet
30135142 0010
Drama Script
30135143 0010
Face Powder
30135144 0010
Uchiwa
30135145 0010
Cress' Bandana
30135146 0010
Arche Ribbon
30135147 0010
Light Sphere
30135148 0010
Dark Sphere
30135149 0010

Tales of Destiny 2

Play Shop

www.planetgame.com.br
GAMEBOY ADVANCE
Playstation 2
Dreamcast
Planet Game
Playstation
Nintendo GAME CUBE
X-Box
Toda linha de Acessórios
Fitas e Cd's
Financiamos
Seu Video Game
Assistência Técnica
Autorizada
Despachamos p/ todo Brasil
(15) 211-3582 / 321-78341
Sorocaba - SP

TEC CENTER
✔ Assistência e Suporte Técnico especializado em games
Só assistência Técnica
PS one SEGA Nintendo GAME BOY COLOR
✔ Temos leitor óptico, fontes, chips, desbloqueio e cristal para transcodificação
✔ Enviamos via sedex para todo o Brasil
Rua Barão de Duprat, 323
3º Andar loja 303
Tel : 3487-3269 • 3326-7971 • 9889-6736

O MUNDO DOS GAMES
PlayStation
PlayStation.2
GAME OVER
GAMES, CDS E CARTUCHOS
ASSISTÊNCIA TÉCNICA
DESPACHAMOS VIA SEDEX
FONE: (11) 3998-9278
FONE/FAX: (11) 3992-2350

Anuncie agora na seção de classificados da revista Dicas & Truques para Playstation e divulgue sua loja para mais de 150.000 leitores gamemaníacos!!!
(11) 3038-5098
(falar com Nickolas)

XTREME GAMES
Simplesmente tudo em games
(0XX11) 5052-0513
Somente Produtos de 1ª linha
Av.Min.Gabriel de Rezende Passos, 462 Moema SP, Capital
www.xtremefun.hpg.com.br

SÓ PLAYSTATION
COMPRA E VENDA
TEL : 6973 4352
C / MAURICIO

PLANET GAMES
Vende - Troca - Aluga
Novos - Semi-novos
Playstation 2, Dreamcast, PSone, Nintendo 64, Game Boy Advance, Game Cube, Super Nes, Acessórios
Facilitamos Pagamentos:
- 5X cheque ou cartão até 10X
- Despachamos via Sedex
- Assistência Técnica
Compre também através de nossa loja virtual
Fone: (11) 6987-2641/6949-5195
www.planetshopping.com.br
Av. Mendes da Rocha, 95
Vila Sabrina - SP

DISK GAMES
- Compra / Venda
- Locação
- Assist. Técnica
- Jogos
- Acessórios
- Brinquedos
- Entrega
Visite nosso site:
www.diskgames.com.br
Entregamos Via Sedex p/ Todo o Brasil
- (19) 3242-0541
Av. Alberto Sarmento, 725 - Bonfim
CEP 13070-011 - Campinas / SP

COMPANY GAMES
Confira!
Vende, compra e troca
– Consertos em 30 minutos.
– Pagamento facilitado.
– Enviamos produtos para todo o Brasil, PlayStation e outros.
Rua Luiz Gama, 220 - Guarulhos - SP
Tel/Fax: (11) 209 - 0481 / 6472 - 1027
Av. Dr. Emílio Ribas, 1509 - Guarulhos - SP
Tel/Fax: (11) 6461- 4194

STAR PRESENTES
Venda de Videogames
N64 • PlayStation • PlayStation 2
Gameboy Advanced • Super Nes
Enviamos por Sedex para todo o Brasil
ACESSÓRIOS EM GERAL
Rua Barão de Itapetininga, 88 – loja 13
e-mail: infor@inforgames.com.br
(0xx11) 255-3457

ALÔ GAMES
(011) 3951-0604
(011) 3951-2454
Aparelhos
- Playstation 2
- Playstation One
- Dreamcast
- Nintendo 64
- Gameboy Color
Preços Imbatíveis!!!
Acessórios / Cartuchos / CDs
Entregamos e despachamos Sedex para todo o Brasil
www.alogames.com.br

ELETROMÍL
Consertamos seu Video Game
• PlayStation 2 destravado (americano)
• Pegamos seu Super Nintendo como parte de pagamento na compra de um Nintendo 64 ou Playstation.
• Trocamos e vendemos canhão para playstation (colocação gratuita).
• Trocamos fitas e aparelhos de Super Nintendo e Nintendo 64 por acessórios de videogames
• Vendemos mídias (CD´s Virgens) para áudio/programas
Rua Santa Ifigênia, 348 - sala 12
Cep 01207-001 - Centro - SP
Fone/Fax:221-1740 - Fones: 3362-2306/ 3362-2308/ 3337-5557

Entrega pessoal ou via sedex
Dragoon Games
• TUDO EM VÍDEO-GAMES
• VENDE / TROCA / COMPRA
• ASSISTÊNCIA TÉCNICA
• CDS EM PROMOÇÃO
TEL. (0XX11) 3846-1470 / 3846-4375
R. SILVÂNIA, 157 - SÃO PAULO - SP
(TRAV. AV. STO AMARO, ALT. 1.501)
www.dragoon.com.br

FRATELLO GAMES
Assistência Técnica Especializada
• Desbloqueio,
• Transcodificação,
• Consertos em Geral,
• Orçamento feito na hora,
• Componentes para Consertos,
• Acessórios em Geral,
• Venda - Troca - Compra
Facilitamos o Pagto
Atendemos via Sedex p/ todo o BRASIL
Loja 1
Rua Sta. Ifigênia, 295
2 Andar - Sala 215 e 216
Fone: (11) 3362-2206
Fone/Fax:(11)3224-9418
Loja 2
Rua Sta. Ifigênia 304
Box 1 – Fone: 222-9755
Centro – São Paulo
CEP 01207-001
Visite nosso site
www.fratellogames.com.br

WAVE GAMES

é assistência técnica para seus aparelhos de games

✔ Venda de aparelhos novos e usados

✔ Acessórios em geral

CANHÃO - ENTRADA
PROCESSADOR - FONTE
TRANSCODIFICAÇÃO

SHOPPING SP MARKET – Pal 11-B
Av. Nações Unidas 22.540 – Sto. Amaro
5541-8066

Aceitamos o seu Game Usado na Troca de um NOVO
Avaliação na hora e entra como parte de Pgto.

UZ Games

Facilitamos em até 10 X
Crédito sujeito a aprovação

AGORA EM 8 ENDEREÇOS EM S.PAULO

Ipiranga - Fone : 6914-6640
Shop.Center Norte - F. 6251-0976
Shop. Ibirapuera - F. 5042-2200
Shop. Aricanduva - F. 6721-1999
Vl. Mariana - F. : 5572-7868
Shop. Eldorado - F. 3814-4888
Shop.Frei Caneca - F. 3472-2322

BREVE Shopping Metrô Tatuapé

www.uzgames.com.br

JCB Games

MultiGAMES

"O MUNDO DOS GAMES"

Compra Venda Troca e Locações

Enviamos via Sedex para todo o Brasil

Internet: www.jcbgames.com.br

TEMOS!!! Playstation 2

Aceitamos Cartões de crédito

TATUAPÉ: 6192-7163 / 6941-9957

PENHA: 217-1186

LASER Games

Compra e Venda / Troca e Financia

Aparelhos e Acessórios Novos e Seminovos

Playstation 2
PSone
Nintendo 64
Game Boy Color
Saturno
Super Nes
Dreamcast

Tudo com garantia
Despachamos via Sedex

Rua Com. Afonso Kherlakian, nº79, Loja 9

Tel: (11) 227-7573

NICK GAME

TEL: 3313 - 3080
nickgame@uol.com.br

VENDA
ACESSÓRIOS
DESTRAVAMENTO
ASSISTÊNCIA TÉCNICA

ENVIAMOS SEDEX PARA TODO O BRASIL

NIKA'S GAMES

VENDA - TROCA - LOCAÇÃO - COMPRA

LINHA COMPLETA DE NOVOS E SEMI-NOVOS

PlayStation
PSone
PS2
PlayStation.2
GAME BOY

Central de Vendas
(0XX11) 3975-2737
Fax: (0xx11) 3975-2123

Rua Parapuã, 100 - Freguesia do Ó
Site: www.nikasgames1.hpg.com.br

VENDAS DE GAMES

Playstation, Dreamcast, Sega Saturn e outros acessórios para todos os games em cd's. **Promoções**, confira os últimos lançamentos.

(11) 5851 5236

VIRTUAL GAMERS

Rua Pietro Cassella, 3A - Jardim São João - Sto Amaro - SP

Tim Games

Assistência Técnica Especializada
Componentes Eletrônicos em Geral

VISA
MasterCard
PlayStation

Abrimos aos Domingos

Sedex para todo o Brasil

Rua Barão de Duprat, 323 - 4º Andar - Loja 418 - B
Mercado - São Paulo - Fone/Fax: 3311-7918

CNPJ 04.590.836/0001-44 INSC. EST. 116.204.223.117

Anuncie agora na seção de classificados da revista Dicas & Truques para Playstation e divulgue sua loja para mais de 150.000 leitores gamemaníacos!!!

(11) 3038-5098 publicidade@europanet.com.br

(falar com Nickolas)

Você precisa conhecer
o novo site de games da Globo.com.
O Tilt Total é atualizado a todo instante
com notícias, análises, lançamentos e dicas
para jogos de PlayStation e PS2,
tudo feito pela equipe de gamers
mais competente do país.

tilt total, o site de games da globo.com
www.tilttotal.com.br | diversão sem game over

tilt TOTAL

SONY

potência máxima sob seu controle

Retro AVENGERS

packprint.com

A Sony do Brasil não produz, importa ou comercializa o Playstation 1 e/ou 2 no Brasil. A foto deste anúncio é ilustrativa.

MHC-DX80 6600W P.M.P.O.
200Wx2 + 100Wx2 R.M.S.

Entrada Game Sync

Game Sync
Sinta o impacto sonoro de uma partida de vídeo game com o Novo Mini System Sony, com entrada frontal exclusiva!

Nova Linha Mini System Sony

MHC-DX10B
1100W P.M.P.O.
50Wx2 R.M.S.

MHC-DX20
1300W P.M.P.O.
60Wx2 R.M.S.

MHC-DX30
2600W P.M.P.O.
120Wx2 R.M.S.

MHC-DX50
3100W P.M.P.O.
140Wx2 R.M.S.

MHC-DX70
4400W P.M.P.O.
200Wx2 R.M.S.

MHC-DX90
6600W P.M.P.O.
300Wx2 R.M.S.

Os modelos MHC-DX10B e MHC-DX50 não apresentam a função Game Sync.